THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE
1989年10月6日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行） 第4巻第19号通巻80号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可

ファミコン必勝本

SUPER!! HIPPON

Vol. 19
1989.10.6
260 税込 YEN



●特集／旅立つ前に知っておきたい徹底解説付！
ウルティマ ―聖者への道―

●話題騒然!! 役に立ちます永久保存版
GAME SOFT REFILL
全メーカー別ゲームソフトリフィル

●ドラゴンクエストⅣで遊ぼう！
読者参加誌上RPG!!

●超感覚イラストレーション・ストーリー
アリスの電脳遊園地

●突撃潜入レポート
台湾電視遊楽情報最新版

●最新ゲーム情報ならおまかせっ！
HOT GAME SCANNER
サンダーバード／ウルトラベースボール
谷川浩司の将棋指南Ⅲ／アメリカンドリーム
ワールドスーパーテニス／落っことしパズル
とんじゃん

●さらに充実!! 情報いっぱい！
PCエンジンクラブ／セガ・メガドライブ・クラブ
ゲームボーイ・クラブ

●大好評連載中!!
バグボーイ・クラブ
ウィザードリィ友の会
ドラゴンクエストⅣジャーナル



KONAMI
楽しさピクピク、
この際、ややこしいことは申しません。
ナンダコリャの爆笑キャラが
さすがツインビー、
これこそ天下ゴメンのシュー
歌うオバサン「ウクレレ隊」
ポクポク
ユニークなボスだ！
ムシ歯のドラゴンだぜ。
一番ヘンなウクレレ隊。
仏の顔も3度までだ。
3つの機能で、もっと楽しくなったツインビー。
❶ステージセレクト機能、搭載
5ステージあるうち、4ステージまでは順序を自由に組み替えられるのだ。その日の気分しだいで、攻めてくれ。
❷残機数設定機能、搭載
自機の数が10機まで、自由に設定できる。いたれりつくせりとは、このことだ。
❸難易度調節機能、搭載
ゲームの難易度が2段階に切り替えられる。初心者もマニアもドンとこい！の頼もしさなのだ。
9月29日発売
ファミコンカセット 5,500円
※表示価格には消費税は含まれません。
コナミ週刊テレホンサービス 関東地区 03-262-9110 その他の地区は <関西地区>06-334-0399 <北海道地区>011-851-3000 <東北地区>青森0177-22-5731 秋田0188-24-7000
コナミ株式会社 本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号



ツインビー3。
ルールは簡単、中身は過激。
ゾクゾク登場。
限度を知らないオカシサです。
ティングだぃ。
うぉーっ
ツインビー3
ポコポコ大魔王
TM
© KONAMI 1989

SUPER!! HIPPON



次号より2大新

コミック版・ウィザードリィ外伝 全24P!

「ギルの迷宮」(仮)

作/石垣 環

作者からのメッセージ



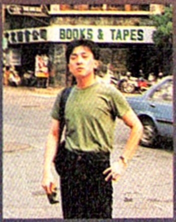
石垣環です。このたび『ウィザードリィ外伝』を『必勝本』本誌で連載することになりました。某誌でデビューして6年（途中2年ほど全くペンを持たない時期もありましたが)。こんな日がくるなんて、ほんと夢にも思いませんでした。これも皆様の御声援の賜物です。まさに感謝感激雨霰。本当にありがとうございます。そしてこれからもよろしくお願いします。

小説・ウィザードリィII 全8P!

「風よ。龍に届いているか」(仮)

作/ベニー松山

作者からのメッセージ



月日の経つのは早いもので『隣り合わせの灰と青春』からほぼ1年、今回はウィザードリィ2をベースにした小説を連載することとなった。ワードナの迷宮での冒険から数世代の後、リルガミン王国を襲う天変地異の謎を解明すべく、英雄の子孫たちがさらなる困難の待ち受ける迷宮へと挑む——というのがシナリオのストーリーなのだが、これが果たしてどうなるか？目下努力中である。

ウィザードリィにまた会えるっ!!

ますます面白くなる必本に御声援ありがとうございます。さて、いよいよ次号から、読者のみなさまからもリクエストの多かったあのウィザードリィのコミックと小説の連載が同時スタートすることになりました！ 全32ページのスペシャル版でボリュームもアップ！しかも定価は同じ。御期待下さい。



10月6日㊎発売

特別付録付
260円
（税込み）

確実に手に入れたい方はお近くの書店にあらかじめご注文ください。

ファミコン必勝本
Vol.19
1989年10月6日号

●EDITORS
井上裕務
平林久和
降旗正子
三橋文夫
高城正顕
根本康弘
作山哲広
清水博子

●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
辻事務所
成沢大輔
響あきら
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ベントスタッフ
木村茂
古橋潔
中島あゆみ
木宮雅徳
内田聡
田尻智
藤森英明

●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグローブスタジオ
遊デザイン室

●ILLUSTRATORS
品川るみ
阿知破英喜
キャラメルママ

●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

●COVER ILLUSTRATOR
伝陽一郎＋X68000

CONTENTS



COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000

ゲーム別さくいん



NET WORK

アメリカでのNESネットワーク構想

●AT&TとNOAが手を組んでネットワークを来年末までに構築。独自のリベート制度を導入。

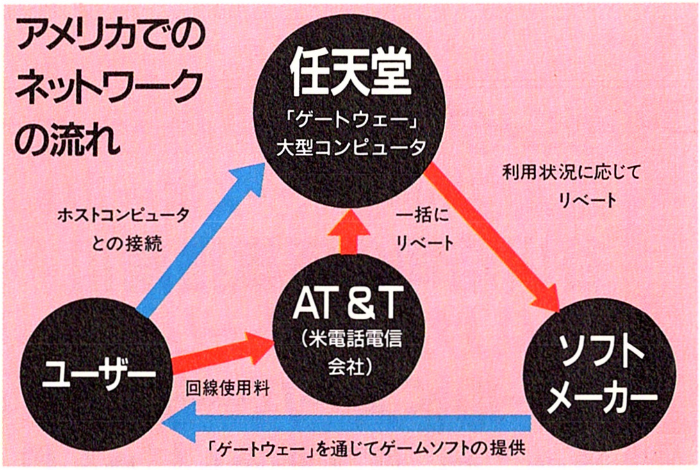
国内での家庭用ゲーム機による通信ネットワークは大手の証券会社が株式の売買に使っている程度に過ぎず、一般ユーザーレベル。手っ取り早くいえば通信をゲームに使用し始めたのはメガドライブだけ、それもまだ実験中(下段参照)だ。ことにファミコンの通信は任天堂とコナミがソフトを共同開発中であるというものの、具体化するに至っていない。

そんな日本の状況とは裏腹に、NOA(ニンテンドー・オブ・アメリカ)では1991年末までにNES(アメリカのファミコン)を使用した大規模なネットワークの構想があることが明らかになった。これはAT&T(アメリカ電話電信会社)との共同開発で、日本にはない独自のシステムが構築される模様だ。

ハードのシステムは基本的には日本と同じで、NESにモデム(通信アダプター)を装着し、電話回線を通じて任天堂側のゲートウェー(ホストコンピュータ)と接続し、ゲートウェーからユーザーへの情報提供や相手を探し、対戦ゲームなどで遊ぶなどとなっている。ここからが違うところで、AT&Tは任天堂にネットワークに使われた回線使用料の一部を支払う(リベート)。任天堂はゲートウェーに蓄積されたデータを調べ、ソフトの遊ばれ具合を出し、その結果によってソフトを製作したメーカーに使用料としてリベートを支払うのだ。なんとも理にかなったシステムだが、日本のAT&TにあたるNTTにはリベート制度はなく、アメリカだけの適用になる。日本でのファミコンネットワークが止まっているのもこの辺に原因がありそうで、ソフトメーカーが通信内ゲームで利潤を上げようとするならば、何らかの形での広告を入れてスポンサーをつけなくてはならない。そこにからむ広告代理店との兼ね合いもあり、進展を欠くことになっていると推測されるのだ。

なお、NES用のモデムは現在開発中、価格は普及を大前提とするので、100ドル(14000円強)前後になる模様だ。具体的な発表は来年6月のCESで行われる予定。

本来なら日本が先で、アメリカが追随することになっていたのだが逆になってしまった。この期間に低コストのゲームを供給できるよう模索してほしい。



メガドライブネットワーク

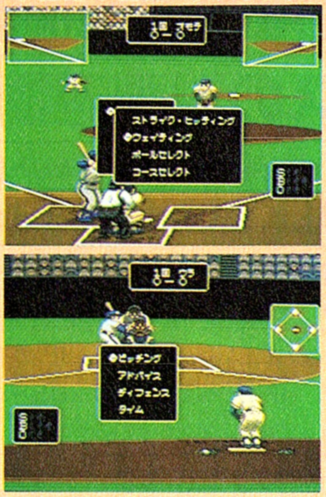
11月発売予定"メガモデム"で待望の現実化。

一般ユーザー向けサービスの先陣を切るのはセガ・メガドライブだ。通信用アダプター「メガモデム」を11月に発売し、同時に通信用ゲームソフト「TELTELスタジアム」と「TELTELまあじゃん」の2タイトルをサン電子から発売する予定になっている。この2タイトルはホストコンピュータを通さずにユーザー同士がそれぞれソフトとメガモデムを持っていればプレイすることが可能だ。

11月の発売にさきがけて、セガでは9月11日から2週間の予定で通信ゲームの実験を実施している。セガのファンタラブから30〜50人程度とゲーム関連出版社にメガモデムを貸与し、セガのホストコンピュータとアクセスできる。ホストコンピュータからは「ピラミッドマジック」というパズルゲームをユーザーに送信し、プレイしてもらうというものだ。その感想をユーザーにアンケートで答えてもらい、メガモデム発売の指針にするとのことである。

この実験に関しての詳細なレポートは次号のメガドライブクラブでお伝えする予定だ。

TEL TELスタジアム



PCエンジン

通信ブースターの発売は?

コア構想の一貫として本体発売以前から通信ネットワークを打ち出していたPCエンジンだが、現時点では発表に至っていない。モデムのハードはこれまでおもちゃショーなどで展示され、ほぼ完成しているが、通信をとりまく環境設備、例えばネットワークゲームなどがまだ未完成で発表できないのだ。NEC側の意向としてはなるべく年内までには何らかの形で発表したいとのことなので、動向を見守りたいと思う。鳴り物入りで発表したコア構想だが、現実の進展は今一つ、のようである。

NEW BUISINESS

ナムコ新商品開発

●ゲームづくりのノウハウを異業種に転換

右の写真は、「ユーノスロードスター・ドライビング・シミュレータ」。これはゲームではない。ナムコとマツダが共同で開発した、実車の操縦感覚を体感するためのシミュレータである。

「ユーノスロードスター」は、マツダが開発した2人乗りの純粋なスポーツカー。9月1日からマツダが設立した(株)ユーノスで日本全国一斉発売されている人気車だ。


→「KABUKI-MAN」(カブキマン)のイメージキャラクター。撮影は9月中旬からスタート

このシミュレータは、実車部品をふんだんに使い操作も実車と同じ前進5速、後進1速。実際のドライビングサウンドが、4チャンネルステレオサウンドで再現されているという。リアルタイム3次元CG、いわゆるポリゴナイザーのシステムを採用しているという。

わかりやすくいい替えれば、ナムコの人気体感ゲーム『ウイニングラン』の「ユーノスロードスター」仕様といったところか。

ただし、画面は3面マルチビジョン(25インチモニター)。当然、実際の視界に近づいたわけだ。今年度中に全国ユーノス100ヵ所に設置。試乗会では絶対に体験できない、4輪ドリフトや加速テストができてしまう。ナムコはこの商品を、〝今後のシミュレータ事業への新展開を図る第一弾〟と位置づけている。



←3面マルチビジョンの上部にはフロントスピーカーが埋め込まれている

→メーター、ペダル類、ステアリング、シート、クラクションなどは実際のパーツ

またナムコは、「KABUKIMAN」で初の海外映画製作にも乗り出した。製作は、ナムコ、ギャガ・コミュニケーションズ、アメリカのトロマ社の3社共同。「ふとしたことから歌舞伎役者のような格好のスーパーヒーローに変身してしまった主人公がニューヨークを舞台に、様々なハプニングを巻き起こしながら悪と闘い、人々を救う」、アクションコメディ映画だという。「悪魔の毒々モンスター」と同じプロデューサー、監督を起用しており、約1年後、来秋劇場公開を予定している。

ゲームメーカーが、ゲームの枠を越え、外の空気に触れる時代――そんな時代の象徴とも思える、ナムコの新商品展開である。

NEW COMER

他業種の業界参入

●人材派遣業者がファミコンソフトを開発

糸井重里氏が「MOTHER」を作ったように、最近はゲーム業界以外の人がゲームを作るようになってきた。

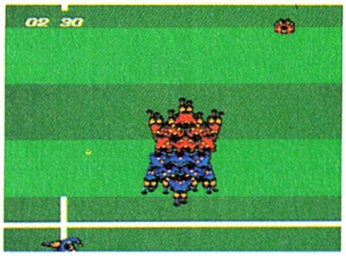
来年1月に発売される「スーパーラグビー」もそのうちのひとつ。開発しているのは「テンプスタッフ」(略称TSS)という人材派遣会社なのだ。どういった経緯でファミコンソフトを開発することになったのか、同社の本田氏はこう語る。

「当社は3万5千人からの人材をかかえているんですが、その中にはプログラマーも多く、彼らの中からファミコンソフトを開発してみたい、という声が出てきました。会社としてもこれからの情報化社会において、ファミコンという媒体はネットワークという観点から見て無視できるものではなく、そのハードに慣れる意味で開発に着手しました。ゲームの表現力などネットワークに着手する上で重要になる要素ですしね。今回は初めてということもあって販売はナツメさんのお世話になりましたが、以降は年間に2～3作、自社ブランドで発売していくつもりです」

ゲーム業界外で培ってきた視点をどのようにいかすことができるか、興味あるところだ。

テンプスタッフ概要

昭和48年5月創立。人材派遣会社(企業に専門職の人材を一定期間の契約で派遣する業務)としては大手。登録スタッフ数は3万5千人。経理や翻訳などからSE、プログラマーなど巾広い人材を有する。ビジネススクールの経営なども手がけている。



↑「スーパーラグビー」の開発中画面

RIVAL

カラー液晶国内発売

●アタリのカラー小型ゲーム機、日本でも。

今年6月にアメリカで発表され、日本でも話題を提供したカラー液晶ゲーム機、「アタリエンターエイメントシステム」が、早ければ年末にも国内で発売される見込みだ。日本での商品名は、「リンクス(LYNX)」。アメリカでの小売価格は149.95ドル(約22000円)だが、日本での価格は未定。ソフトは当面、「カリフォルニアゲームス」などで有名なエピックス社が供給するが、アタリ社は今後、日本国内のサードパーティも整備していく方針。「リンクス」は任天堂「ゲームボーイ」の、有力な対抗機種を目指している。

しかし、迎え撃つ任天堂は強気の姿勢を崩さない。「現在のゲームボーイにユーザーは満足を示してくれています。またカラーゲームボーイも技術的にはすでに可能ですが、商品化は考えていない状況。カラーの場合、電池消耗が激しいですから、そこが問題です。」(任天堂広報)と反応は冷ややかだ。

液晶ゲームも2機種の時代、到来だ。



←アメリカで発売される「アタリエンタテイメントシステム」

ゲームメーカー週間株式市況 8/21～9/1

メーカー	始値	高値	安値	終値	前週比
任天堂	19000	19000	12300	12800	――
コナミ	4110	5290	4020	5020	△910
セガ	4410	4990	4220	4830	△420
ナムコ	1870	2200	1820	2120	△150



FAMI-COM TOP 30

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.18のアンケートハガキより

順位	前回		タイトル	メーカー	得点	コメント
1	1	→	ドラゴンクエストIV	エニックス	584	超人気RPG、ドラクエシリーズの最新作、発売は'90年1月、4MBバックアップ、¥8500
2	—	↑	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	189	人気RPG「ファイナルファンタジー」シリーズの3作目。4Mでさらにグレードアップ。
3	3	→	ドラゴンボールIII悟空伝	バンダイ	122	人気キャラクターのシリーズ第3弾。2の時に好評だったカードやアニメーションバトル復活
4	20	↑	ウィザードリィIII	アスキー	113	III発売!! のウワサが広まるやいなや初登場。前作でキャラを育てはじめた人も多いのでは…
5	2	↓	ウルティマ～聖者への道～	ポニーキャニオン	91	パソコン版RPGとして世界的ヒットとなったウルティマシリーズから"IV"をファミコンに移植
6	11	↑	激闘プロレス	テクモ	90	キャラクタ設定、ゲーム性、演出力、どれをとっても水準以上。安心して遊べるプロレスゲーム。
7	7	→	ツインビー3	コナミ	79	コミカルなシューティングゲームとして人気の高いツインビーシリーズの最新作
8	28	↑	中華大仙	タイトー	47	横スクロールタイプのシューティング。ビデオゲーム以来のファンがついていて人気に。
9	5	↓	テトリス	B.P.S	46	発売後半年はとっくに過ぎてるのに大人気。わかりやすいから、ハマリやすいパズルアクション
10	27	↑	北斗の拳3	東映動画	44	ファミコン版"北斗の拳"シリーズの第3弾。前2作とは異なり、今回は完全なRPGとして登場。

順位	前回	タイトル	メーカー
11	4	MOTHER	任天堂
12	8	ファミスタ'89開幕版	ナムコ
13	15	イースII	ビクター音楽産業
14	—	ベストプレープロ野球	アスキー
15	16	究極ハリキリスタジアム平成元年版	タイトー
16	25	双截龍II	テクノスジャパン
17	10	信長の野望 戦国群雄伝	光栄
18	21	ヘラクレスの栄光	データイースト
19	—	アイドル八犬伝	トーワチキ
20	12	SDガンダム2	バンダイ

順位	前回	タイトル	メーカー
21	17	マハラジャ	サン電子
22	30	忍者龍剣伝II	テクモ
23	—	キャプテン翼2	テクモ
24	—	ソフトボール天国	トンキンハウス
25	—	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア
26	—	遊遊記	任天堂
27	23	甲子園	ケイアミューズメントリース
28	—	トップガンII	コナミ
29	—	ディープダンジョンIV	アスミック
30	—	忍者らホイ!	アスキー

●FF III初登場第2位!

今回の話題はなんといってもファイナルファンタジーIIIの初登場第2位と4位に急上昇のウィザードリィIII。どちらも根づよいファンを持つRPGの定番だけに今後も人気を持続しそうです。ビッグ・タイトルの登場におされてかウルティマ・聖者への道と激闘プロレスはそれぞれ5位、6位にとどまりました。トップ10外で注目されるのは任天堂の遊遊記。ひさびさのディスク・ソフトです。さて、いよいよ本格的なゲームの季節、イキのいい新作待ってます。



↑2位の「FFIII」との得点数の差、なんと395ポイント!



↑しかし発表と同時に初登場2位の「FFIII」、4位の「WizIII」も初登場です

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

TOYSHOP TOP 10

おもちゃ店売れ筋トップ10

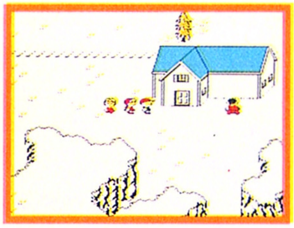
順位	前回	タイトル	メーカー
1	—	レーサーミニ四駆	コナミ
2	2	MOTHER	任天堂
3	3	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
4	1	ファミスタ'89	ナムコ
5	6	究極ハリキリスタジアム平成元年版	タイトー
6	—	ロボコップ	データイースト
7	—	テトリス	B.P.S
8	—	燃える！お兄さん	東宝
9	10	ケルナグール	ナムコ
10	—	SDガンダム2	バンダイ

●ミニ四駆初登場一位

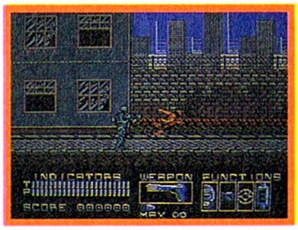
いわゆる夏休み商戦後半は、「ファミコンレーサーミニ四駆」が走った。1位に。「ミニ四駆」はこの1年の玩具業界の大ヒット商品。ゲームでもヒットを飛ばした結果になりました。今後も「ミニ四駆」



↑夏休み後半に売れた「レーサーミニ四駆」。ゲームでも四駆のヒット！



↑前回に引き続き2位の「MOTHER」。このパワーはいつまで続くか



↑初登場6位の「ロボコップ」。人気洋画もつぎつぎとファミコンにを題材にしたゲーム増えるかも。

以下「MOTHER」「マリオ3」「ファミスタ'89」「究極ハリキリ〜」がトップ10上位を占めます。

新作「ロボコップ」は6位、「燃える!?お兄さん」は8位に。「ケルナグール」「SDガンダム2」も人気は根強く9、10位に粘ります。

ところで、再販されるたびにカムバックする「テトリス」は、今月中に累計40万本、来月もさらに増産して50万本の売り上げをBPSは見込んでいる。ロングセラー商品の典型となった。



↑人気キャラクターをゲームにすると売れるというのは確かなのだが

●今回も、前回に引き続きふだんみなさんがソフトを買いにいくおもちゃ屋さんに、9月に入ってからのファミコンの売れ筋について語ってもらった。

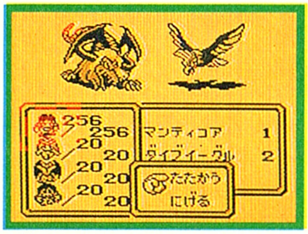
「残念ながら、夏休みが終わってから一気に客層が変わってしまったという感じですね。夏休み中は子供さんがファミコンをたくさん買いにきていたのですが9月に入ってやってくるのは大学生や大人ばかり。正直なところ、ファミコンカセットに関してはここのところほとんど動きがないっていう感じですね。その中でも現在売れちゃって品切れ状態なのがコナミの『レーサーミニ四駆』とB.P.S.の『テトリス』の2本。今、この2本の入荷を待っているところなんですよ。」（キディランド東京原宿店）

やっぱり夏休み明けはおもちゃ屋さんにとって、子供の購売が減って苦しい時期。3ヵ月後のクリスマスが早くこないかと首を長くしているようだ。しかし、もうすぐ「ウルティマ〜聖者への道〜」も発売されるので、これが売れ行きにどう結びつくか注目される。

GAMEBOY TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	魔界塔士SA・GA	スクウェア
2	2	テトリス	任天堂
3	3	ドラキュラ伝説	コナミ
4	4	ミッキーマウス	ケムコ
5	—	スーパーマリオランド	任天堂



↑外でもRPGができるようになったのはまさに革命的

●上位早くも定着か？

1位から4位までは前回からまったく変動なし。本体と同時発売の「スーパーマリオランド」が5位に食い込みました。全体の傾向として、上位に名を連ねているソフトはいずれも内容かイメージしやすいものばかり。ファミコンからの移植ゲームやシリーズの流れを汲むものが圧倒的強さを見せています。今後もこの傾向は続きそうですね。

〜読者の声〜

●「クソゲー」を除くすべてのゲームを「いいゲーム」と「面白いゲーム」の2つに分類してみる。前者は作り手が納得して作ったゲーム、後者は遊ぶ人が楽しめるゲームだ。この2点は交わることもあるが、基本的に相反するものであろう。

ここで結論。『MOTHER』は「いいゲームである。

（埼玉県・野安ゆきお　21歳）

●RPGでは、勇者が死ぬと教会へいけば生き返ってしまう。どうせやるのなら、アクションゲーム等のような1upなどを利用して勇者の残り人数、○人なんて具合でRPGをつくって欲しいです。

（長野県　細田泰寛　19歳）

●「おもちゃ店」の集計は、キディランド（東京・原宿）、奥野かるた店（東京・神田）、伊勢丹、西武百貨店池袋店の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

PC-ENGINE TOP 10

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.18のアンケートハガキより

順位	前回	タイトル	メーカー	票数	コメント
1	2	オーダイン	ナムコ	121	アーケードから移植のシューティング。2人同時プレイと、ハデなパワーアップが楽しい。
2	1	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	107	4人まで参加可能なボードゲーム。ファミコン版にカードを加えたバージョンアップ版。
3	5	源平討魔伝	ナムコ	80	アーケードから移植のチャンバラアクション。もちろん、あのＢＩＧモードも健在!!
4	―	イースⅠ・Ⅱ	ビクター音楽産業	41	パソコンから移植のアクションＲＰＧ。オリジナル２本を１枚におさめた超お得ソフト。
5	7	シティ・ハンター	サン電子	27	週刊ジャンプで連載中のコミックをベースにしたアクション。４本のシナリオはオリジナル。
6	―	ドラえもん迷宮大作戦	ハドソン	26	全60面の面クリアクション。穴を掘って敵を埋めるとゆう攻撃方法が、とっても懐かしい…。
7	―	Ｆ１トリプルバトル	ヒューマン	20	３人同時プレイ可能の３Ｄレース。画面は上下に３分割される。ちなみに、ギアは５速。
8	―	アウトラン	NECアベニュー	18	おなじみの３Ｄドライブゲームです。あのアベニューさんの移植だからね、期待できそーだ！
9	4	ダブルダンジョン	メサイヤ	17	３Ｄダンジョンのマッピングの練習にもってこい。初級から中級者向けリアルタイムＲＰＧ。
10	―	ダライアス	NECアベニュー	15	アーケードから移植のシューティング。ＣＤ版はマルチＥＤで、幻のボスキャラも入る。

● 移植VSキャラクター

「源平討魔伝」が順調に票をのばしました。相変わらず移植モノがハバをきかせる中で、「シティハンター」「ドラえもん」とキャラクターゲームが虎視眈々と上位をうかがっています。レースもの２本も目を引きます。しかし5位以下はドングリの背較べ。数票差で、激しい順位争いを展開しています。そんな中で注目したいのは「イースⅠ・Ⅱ」「ダライアス」の移植コンビと、「シティハンター」「ドラえもん」のキャラクターコンビでしょうか？　どちらにしても、当分の間は激しい順位争いが続きそうで、目を離すわけにはいきません。



↑２人で同時にプレイできるシューティングゲーム

VOICE

今回見事に１位に輝いた「オーダイン」、３位の「源平討魔伝」を発売するナムコの今部氏に、今回のランキングについて電話でインタビューしてみた。

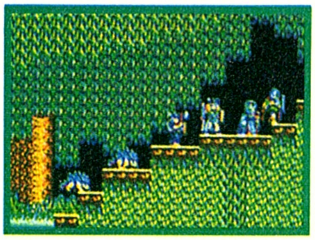
「ありきたりですが、まずはありがとうといっておきます。この『オーダイン』『源平討魔伝』、いずれも業務用からの移植で、なかなか良く移植できていると自負しています。まあ今回のランキングはその努力賞といったところでしょうか。ナムコでは来年からＰＣエンジンの方にもより一層力を入れていくつもりです。今後発表、発売していくものいずれも自信作ですので、今後のナムコのＰＣにもどうぞ御注目下さい。それにしても、電話でのインタビューってあまりされたことがないから答えにくいですね」

どうもすみませんでした。

MEGADRIVE TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	3	ソーサリアン	セガ
2	5	テトリス	セガ
3	4	スーパーハイドライド	アスミック
4	1	大魔界村	セガ
5	2	孔雀王Ⅱ	セガ


↑パソコンゲームの「ソーサリアン」。さてメガドライブではどのように!?

● 相変らずの上位

前回３位のソーサリアンが勇躍トップに、５位のテトリスが２位に上がってきました。でもこの５作とも前号と同じラインナップです。強力ソフトが出てこないのが原因でしょう。幸いにして、12月には「バーミリオン」や「TATSUJIN」が発売されるので、これらのソフトが上位にランクインしてくるでしょう。

VOICE



→前回の１位より今回は４位にランクダウンの「大魔界村」


←こちらも５位にランクダウンの「孔雀王Ⅱ」

前回４位、今回３位と着実にランキング上昇中の「スーパーハイドライド」のアスミック、販促担当小池さんにコメントをいただきました。

「私どもが初めて出すメガドライブソフトを高く評価していただき、本当にうれしく思っています。期待を裏切らないようがんばります。」

PERSONAL COMPUTER TOP 10



↑再度復活、「信長の野望 戦国群雄伝」。腰の強さが特徴です



↑前回の勢いはどうしたことであろうか。今回いきなり8位の「イース」

●戦国群雄伝、返り咲く!

光栄のシミュレーション「信長の野望・戦国群雄伝」が、またもや1位に返り咲きました。あらためて光栄の作品の底力を思い知らされた感があります。前回トップだった日本ファルコムの「ワンダラーズ・フロム・イース」は第8位。いきなり1位だったのにここまでランクダウンするとは、誰が想像していたでしょう。最初から飛ばしすぎたのかもしれません。今号の第2位は、コンパイルのプロデュースする「ディスクステーション3号」。なぜ今になって昔発売された3号がヒットしているのかは不明です。今回、初登場のソフトは全部で3つ。エルフが放つ「ピンキィ・ポンキィ1~3」、ホット・ビィの「闇の壱与伝説」、ウルフチームの「ミッド・ガルツPRO」です。この中でもウルフチームの「ミッド・ガルツPRO」はX68000専用。どちらかといえば移植モノのソフトが多かったのでうれしいことでしょう。

パソコンゲーム売れ筋トップ10

	前回			
1	4	信長の野望 戦国群雄伝	光栄	PC-9800、8800、X1
2	—	DISC STATION 3号	コンパイル	MSX2
3	—	ピンキィ ポンキィ1~3	エルフ	PC-9800、8800、MSX2
4	3	テトリス	B.P.S	PC-9800、8800、X1、他
5	—	闘の壱与伝説	ホット・ビィ	PC-9800、8800
6	7	ラストハルマゲドンCDスパシャル	ブレイングレイ	PC-9800、8800、他
7	—	維新の嵐	光栄	PC-9800、8800、X1
8	1	WONDERERS FROM Y'S	日本ファルコム	PC-9800、8800
9	—	夢幻戦士ヴァリスII	日本テレネット	PC-8800シリーズ
10	—	ミッド・ガルツ PRO	ウルフチーム	X68000シリーズ

●今年のウルフチームはスゴイぞ!

「ミッド・ガルツPRO」は、同社のミッド・ガルツのX68版ですが、単なる移植ではなく、ハードの性能を活かしたものとなっています。つまり、AVGよりもシューティングに傾倒しているわけです。こういったユーザーやハードに合わせたゲームの作り方からも、ウルフチームのやる気がビシビシと伝わってきますね。メガドライブ参入の噂もあるし……。

ARCADE GAMES TOP 5



↑バックミラーで後ろも見れる、根強い人気の「ファイナルラップ」



↑6人同時にプレイできる筐体も「ファイナルラップ」のセールスポイント

●テトリス人気根強く続く

5ヵ月間首位を独走してきた「テトリス」も、発売後半年を経てついにその座をゆずる事に…。しかしながら変わって首位となった「フラッシュポイント」も「テトリス」の変則ゲーム由、-がぜん「テトリス」人気強しといったところでしょうか? 2位から5位まではすべてスポーツもの。先月2位3位だった「マスターズワースタ」がそれぞれ1ランクダウンしてはいるものの人気度的にはかなりの高得点をマークしています。今月の注目ソフトは5位の「スーパーチャンピオンベースボール」。前作の野球ゲームに与えた影響は大きかったことを思い出すといきなり5位も納得!!



↑テトリス人気にあやかって、今回1位の「フラッシュポイント」

アーケードゲーム人気トップ5

テーブルゲーム

	前回			
1	—	フラッシュポイント	セガ	2~6人まで遊べるレースゲーム(写真左)
2	1	テトリス	セガ	本物指向の大迫力ドライブシミュレーション
3	2	スーパーマスターズ	セガ	一番最初に3Dポリゴンを使用したゲーム
4	3	ワールドスタジアム'89	ナムコ	ウイニングランを、上手くバージョンアップ
5	—	スーパーチャンピオンベースボール	SNK	2人で遊べるアップライト型の射撃ゲーム

体感ゲーム(アップライトコックピット型)

	前回			
1	2	ファイナルラップ	ナムコ	面クリアタイプに変身した日本テトリス
2	1	スーパーモナコGP	セガ	こちらは元祖、息子にNo.1の席を譲ったか?
3	—	ウイニングラン	ナムコ	リアルシミュレーションゴルフゲーム
4	3	ハード・ドライビング	アタリゲームス・ナムコ	やっぱり根強い野球ゲーム本物以上に白熱!
5	5	オペレーションサンダーボルト	タイトー	ゲームセンターに2台目の野球物登場

オリジナルゲームに期待

チャートに入っているのは、「テトリス」を除くと、どれもスポーツ物がドライブ物。オリジナルゲームにより一層の健闘を期待したい。

●以上の集計は、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

Dragon Quest Ⅳ JOURNAL

導かれし者たち

ドラクエⅣのことをもっともっと知りたい。そんなキミのためにお贈りする最新情報なのだ。最後までシッカリ読んでね。

▶ドラゴンクエストⅣ '90年1月発売予定／8500円（税抜き）

新しいアイテムはドラクエの楽しみ

たくさんの新アイテムが登場するぞ

ドラクエといえば、毎回数多く登場するアイテムも楽しみの1つ。ドラクエⅣでも、様々な新アイデムが登場して、プレイヤーを楽しませてくれる。というわけで今回は、新たに発表された9種類の新アイテムを、紹介してしまうのだ。

今のところ、Ⅳのアイテムが全部で何種類あるのかはまだわかっていない。でも、Ⅰ、Ⅱ、Ⅲと回を追うごとに、アイテムの数は確実に増えてきているので、Ⅲより多くなっていることはまず間違いないと思われるぞ。

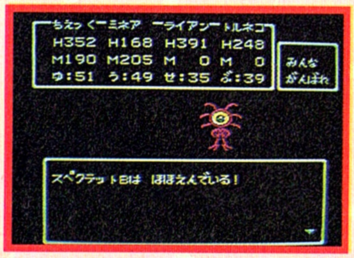


↑アイテムを預かってくれる場所は、たぶんⅣにも登場するのだろうね

●微笑みの杖

この杖で攻撃されたモンスターは、ダメージを受けたにもかかわらず微笑んでしまうという、なんとも不思議な効果をもった武器だ。しかも、微笑んでいる間はまったくの無抵抗で、いくら攻撃されてもただひたすら微笑み続けるだけなのだ。





←"微笑みの杖"でたたかれた相手は、ナゼか微笑んでしまう ↑その後は、どんなに攻撃されようとも無抵抗で微笑み続けるのだ

●銀のタロット

占い師・ミネアだけが使えるという特殊な武器だ。これは、装備して戦うことも当然できるけど、それよりは、道具として使ったときにこそ最大の効果を発揮するといえるぞ。なんたって、めくったカードによって、使った本人にさえわからないような不思議なことが起こるというのだ。タロットカードには、「太陽のカード」や「塔のカード」など、人の運命を司る様々なカードがある。はたしてそれぞれのカードには、いったいどんな効果が秘められているのだろう。とくに、最も不吉だとされている「死神のカード」の効果は、興味深いところだ。



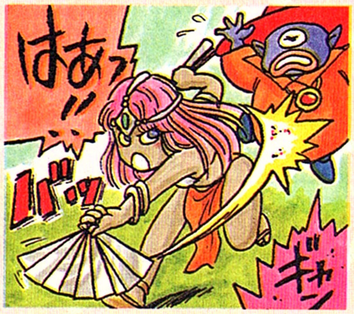




❶"銀のタロット"を使うと、ミネアは占いを始めるのだ。そして、何枚ものタロットカードの中から一枚のカードを引く。❷引いたカードによってイロんなことが起こる。例えば「太陽のカード」を引くと…。❸なんと、太陽の光を浴びて、仲間のキズがあっというまに回復してしまうのだ。まさに、アイテム版パルプンテ！

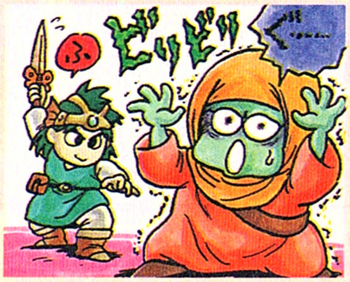
●鉄の扇

名前からもわかるように、踊り娘・マーニャだけが使いこなせる武器なのだ。鉄でできているので、見かけによらず絶大な破壊力を秘めている。防御力が比較的低いモンスターなら、一撃で倒せることだろう。これは、あくまでも装備用の武器ということで、特殊な効果は何も持っていないようだ。



●毒蛾のナイフ

攻撃力もなかなかのものだけど、決してそれだけじゃない。なんと、このナイフで攻撃していると、ナイフのトゲに仕込まれた毒のせいで、相手が時時しびれてしまうというのだ。効果があるのはランダムだけれど、その確率は改心の一撃よりも高いということだ。



●風神の盾

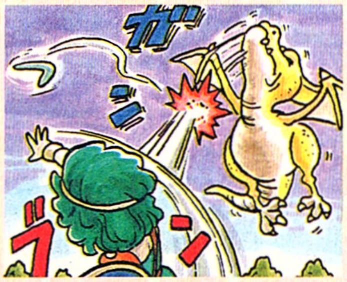
防御力が高く、防具としては充分の効果を発揮する〝風神の盾〟。しかもそればかりでなく、この盾は、今までのどの防具にもないような不思議な力を秘めている。戦闘中にこの盾を道具として使うと、一陣の風が巻き起こり、その威力によって敵モンスターを吹き飛ばしてしまうというのだ。MPを消費しないバシルーラといってもいいんじゃないかな。身を守るためだけでなく、攻撃にも使える珍しい防具として、パーティーの心強い身方となってくれることだろう。





↑〝風神の盾〟を天にかざすと、相手に向かって突風が吹く　→その威力は強力で、さしものモンスターといえどもあっという間に吹き飛んでしまうほどなのだ

●ブーメラン



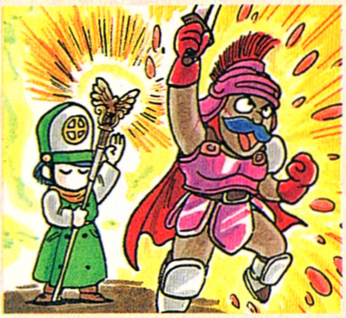
装備用の武器として、今回新たに加わったブーメラン。実際にあるモノだから、だいたいどんなモノかはみんな知っていると思う。で、ドラクエⅣのブーメランなんだけど、基本的には装備して戦う武器なのだ。ただ、ブーメランらしい使い方となると、道具として使ったときで、このときには、相手に向かって投げつけてダメージを与えることになる。とにかく、ドラクエ初の飛び道具には違いない。

●正義のソロバン

ソロバンといえば商人の必需品。というわけで、この〝正義のソロバン〟は、武器屋・トルネコ専用の武器なのだ。とはいっても、その効果のほどはまだ明らかになっていない。それにしても、ソロバンを使ってどうやって攻撃するのだろう。ぶたれたってあんまり痛くなさそうだしね。それとも、何か特殊な効果があるのだろうか。



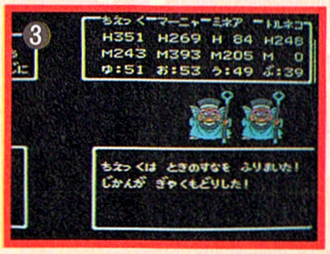
●祝福の杖

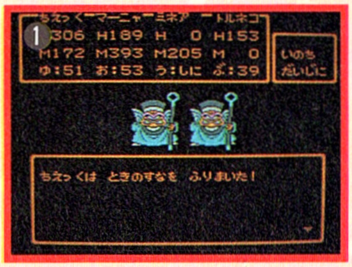


〝祝福の杖〟は、ドラクエでも異色のアイテムといえるのだ。このアイテムには、杖という名がついているものの、実際の攻撃力はほとんどない。それでは、どんな効力をもっているかというと、道具として使ったときにHPを回復してくれる、癒しの効果があるわけだ。また、この〝祝福の杖〟を装備して相手をたたくと、驚くべき効果を発揮するのだ。どんな効果があるかはまだわからないのだが、たぶん、みんなが考えてる通りだと思うよ。

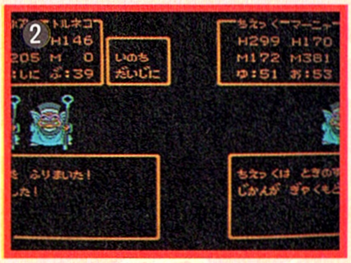
●時の砂

今回発表されたアイテムの中で唯一、武器や防具でないものが、この〝時の砂〟なのだ。これは、戦闘時に使用する純粋なアイテムだぞ。なんと、戦闘の最中に使うと、画面とともに1ターン分の時間を逆回転させることができるのだ。だから、仲間が倒れてしまったときとかの、勝敗のカギを握る大事な局面で使えば、もう一度その前のターンから戦闘をやり直すことができるわけだ。まさに、ここぞというときの最後の手段といえそうだ。それだけに、このアイテムを手に入れるのは、ムズカシイのではないだろうか。









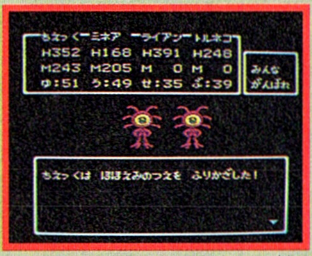
❶ミネアが傷つき倒れてしまった。というわけで、〝時の砂〟の出番なのだ。❷時間が逆戻りしていくとともに、画面も前のターンへと順々に戻っていく。別に、テレビが故障しているわけじゃないのだ。❸ただし、1ターン分の時間しか逆回転できない。❹逆回転が終了。ミネアが倒れる前のターンから、もう一度やり直し

†さて、その他のアイテムは†

おなじみのアイテムも多数登場!?

今回紹介したアイテムは、全体から見るとまだホンの一部に過ぎない。このほかにも、きっとドラクエⅣには様々な新アイテムが登場することだろう。たとえば、以前に堀井さんがテレビでいっていた〝ピアス〟なんかも、そのひとつ。これは、火花を飛び散らせて敵にダメージを与える攻撃アイテムで、踊り娘・マーニャ専用のアイテムということだ。

また、新アイテムだけじゃなく、ドラクエ・シリーズではすっかりおなじみの各種アイテム類も、当然のことながら登場する。〝ひのきの棒〟〝皮の盾〟〝薬草〟〝キメラの翼〟なんかが出てくるのだ。堀井さんに聞いたところでは、だいたい全アイテムの半分ぐらいが新アイテムで、残りの半分はおなじみのアイテムということ。Ⅲで使った基本的なものは、全部出てくるらしいぞ。



↑数多くの新アイテムが登場すると思われるドラクエⅣ。Ⅲ以上にアイテム探しが楽しみになるんじゃないかな



↑基本となるアイテムはⅢから引き継がれる。これは、プレイヤーがとまどわないように、という配慮の表れだろう

ドラゴンクエストIVマスターズクラブ主催

誌上RPG 大魔王の野望〈第4回〉

——プリシラ王女を救え——

やってきました第4回。はたして物語はどんな展開を見せるのでしょうか？　それじゃあみなさん心ゆくまで楽しんでください！

1 ほこらの扉を開けて外に踏み出すと、そこには見知らぬ世界が広がっていた。—②へ

2 ほこらの外に出たキミ。さて、どうする？
西へいく—㊱へ
まっすぐ進む—⑥へ
東へいこうっと—⑩へ

No.0162 神奈川県・ねこにゃーおん

3 「あのね、ここから南にいくとお城があるの。そこには、大魔王を倒す大事な手がかりを知っている老人がいるそうよ」お礼をいうと、キミは宿屋を後にした。—⑫へ戻る

No.0163 宮城県・チャスティティ

4 「ハァハァ」キミは思いっきり走って逃げた。しかし、モンスターはしつこく追ってきた！
さらに逃げる—㉗へ
しかたがないので戦う—㊳へ

No.0068 東京都・トムキャット

5 「何か邪悪な力が邪魔をして、北の方角にいることしかわからないわ」
ガッカリしながら—⑫へ戻る

No.0072 岡山県・ウラシマ

6 見渡すかぎりの大草原。いったいどれくらい歩いたろう。これだけ歩いたのに、町はおろか家1軒見当たらない。キミはもう疲れてしまった。
とりあえず休む—㉟へ
もうちょっとガンバってみる—㉑へ

No.0148 神奈川県・かるなばる

7 あっという間だった。キミはすべての経験を吸いとられ、後には骨も残らず、よろいだけがむなしくころがっていた。—㊶へ

No.0152 神奈川県・T・H

8 村にたどりつくと、少女が話しかけてきた。—㊹へ

No.0164 広島県・ピッピちゃん

9 村を出てしばらく歩いていると、1軒の小さな小屋を見つけた。
小屋に入ってみる—㊾へ
先を急ぐ—㉝へ

No.0165 東京都・閑子

10 キミが歩いているとどこからか突然、「キャァアーッ、だれかぁぁーっ！」という、女の子の悲鳴が…！
無視する—⑮へ
助けにいく—⑱へ

No.0166 東京都・灰皿ロト

11 キミは逃げきれたかと思った。しかし次の瞬間、キミの背中にモンスターの鋭い爪がくいこんでいた。おびただしい出血のため、キミの意識は徐々に遠のいていった。
—㊿へ

No.0167 奈良県・魔冷度

12 村の入口に立っていた女の子が、話しかけてきた。「イムナの村にようこそ！　ゆっくりしていってくださいネ！」さて、どうする？
宿屋へいく—㉕へ
情報集めをする—⑲へ
村を出る—⑨へ

No.0168 広島県・カオス

13 岩山がじゃまでこれ以上進めない。おとなしく引き返そう。—②へ戻る

No.0169 大阪府・秋山魔鈴

14 キミは剣をふりかざした！しかし、何もおこらなかった。敵の痛恨の一撃！—㊽へ

No.0170 東京都・いかまーくろ

15 …キミにはあきれた。いうべき言葉が見つからない。もう一度考え直しなさい！—⑩へ

No.0063 北海道・ゆーきゃん

16 「きゃあああああ！　いやああっ!!　やめてえ！　どっかいってえ!!」歩いていると、どこからかすんごい悲鳴がっ！
助けにいく—㉔へ
無視する—㉚へ

No.0171 東京都・斎藤ニャーゴ

17 しばらく歩きつづけると突然、行く手を霧がおおい始め、何も見えなくなった。「気をつけて！　何か足音がするわ」TATARIが警告してくれる。彼女は耳がいいようだ。キミは剣を抜き、身構えた。—㊸へ

No.0172 大阪府・虎那魅兼人

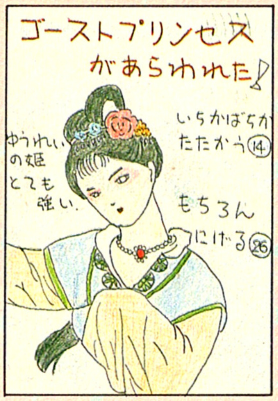
39 No.0144 愛媛県・すま



40 No.0186 北海道・SLIME糸谷



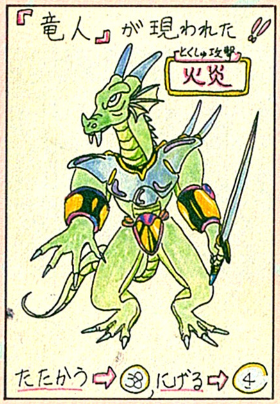
41 No.0187 神奈川県・美子



42 No.0150 神奈川県・ロト&ロト



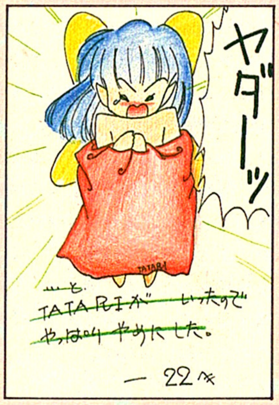
43 No.0188 埼玉県・バビルⅦ世



44 No.0155 和歌山県・パープルDRAGON



45 No.0189 京都府・めらぞーま



46 No.0079 栃木県・湊きゃろる



47 No.0190 埼玉県・絹君王



48 No.0149 東京都・ばくはつ五郎



49 No.0118 三重県・ドラゴン喰エスト



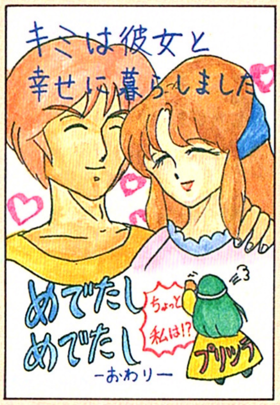
50 No.0151 兵庫県・来夢るな



51 No.0067 東京都・秋月梨依



52 No.0058 茨城県・サクセス



18 しばらくいくと、美しい女の子が倒れていた。
薬草を与える—22へ
見捨てる—37へ
No.0173 埼玉県・DQシスターズ

19 キミは村の占い師に話を聞いてみることにした。
「何が知りたいの？」
姫はどこにいるのか？—5へ
大魔王のこと—46へ
No.0174 兵庫県・すうぱあつぐみ

20 TATARIの攻撃！ 改心の一撃！「正しい心を取り戻してね♥」なんと敵を改心させてしまった。
敵は去っていった—28へ
No.0067 東京都・秋月梨依

21 突然キミはこけた。ようしゃなしに、問答無用に、有無をいわさず、豪快にこけた。そ・し・て、背後にモンスターの気配を感じた。
—40へ
No.0175 東京都・ゲシュタルト崩壊

22 「助けてくれてありがとう。お礼にいいことを教えてあげましょう。ここから南にいくと村があるんですよ」
キミは南に向かった—47へ
No.0016 静岡県・平成京

23 逃げるのに夢中だったので、道に迷ってしまったようだ。
—10へ
No.0176 愛媛県・まるの

24 ひとりの少女が、モンスターに襲われていた。さあ、どうする？
すかさず助ける—39へ
見てみぬふりをする—37へ
No.0177 鹿児島県・ゆうら

25 キミが宿屋の部屋で休んでいると、宿屋の娘がお茶を持ってきた。何か知っているかもしれないので、いちおう話を聞いてみることにした。—3へ
No.0114 東京都・くりすぴぃないきどまり。

26 いきどまり。しかたがないので、47まで引き返す。
No.0178 京都府・さみゅ

27 ドカッ！ キミはかなりのダメージを受けた。もはや勝ち目はない。再び逃げ出した。—34へ
No.0038 東京都・くえすたー

28 「助けてくれてありがとう。ぜひお礼がしたいので、村まで一緒にきてください」
もちろんいく—8へ
そんなとこいかない—41へ
No.0179 千葉県・高野愁夜

29 「キャー‼ チカンーッ！」ドカッ！ バキッ！ キミは見つかって袋叩きにあってしまった。
情けないと思いつつ—21へ
No.0180 一唐傺弾一

30 人が困っているというのに、無視するつもり？ それでも戦士ですか!? 考え直しなさい！
—24へ戻る
No.0181 富山県・はんぞう

31 さしもの敵もドラゴンキラーの前にはザコ同然だった。剣の先をぬぐいながら、改めてその切れ味に感動した。—28へ
No.0083 京都府・すらいむつよいむ

32 「まっ、待ってください！ どうか命ばかりはお助けをっ！ 見逃してくれるのなら、イイ話を教えてあげましょう」
とりあえず剣をおさめる—22へ
無視して戦いを続行—45へ
No.0131 秋田県・I・M・ティー

33 急がばまわれ！ というわけで—49へ
No.0182 福島県・ふらいんぐまん

34 夕暮れが近づくころ、遠くに城影が見えた。疲れた足をひきずって、やっとのことでたどりつくと門番がいった。「長旅ごくろうさま。ここはクラルーセ城です」
—次回の①へ
No.0083 京都府・すらいむつよいむ

35 あたりを見回すとキレイな泉が目に入った。近づいていくと、そこではエルフの少女たちが水浴びをしていた。
のぞいちゃう—29へ
立ち去る—16へ
No.0022 埼玉県・明日香

36 キミが歩いていると、足元に何かが当たった。ふと下を見ると、しかばねがキミの足をつかんでこういった。「…いっ…一度でいいから…常連になりたい…会員番号おくれ…」そういうと、しかばねは再び動かなくなった。—42へ
No.0183 大阪府・くっきい

37 人を見殺しにするとは、何を考えとるのだ！ その曲がった根性をたたき直してやる！ スタートからやりなおせ‼ —1へ
No.0184 大阪府・れいばあろぉど

38 かいしんのいちげき！「モンスターをやっつけたぞ‼」「でも、まだかすかにモンスターの気配を感じるわ」TATARIがいった。「今度モンスターに出くわしたらおだぶつだぜ」と思いつつ—34へ
No.0185 宮崎県・べけん

第4回はこれにて終了。次回は、何か重要な手がかりがつかめそうな気配。はたして、プリシラ姫はどこにいるのか？ それはハガキだけが知っている。

◆募 集◆

この誌上RPGは、みんなのハガキだけがたよりです。だからみなさん、読んでるだけじゃなくて、ドシドシ投稿してください。ただし、できるだけ早目に、この号が出てから1週間以内にお願いします。



No.0028 群馬県・かくれDQ

Dragon Quest IV MASTER'S CLUB

みなさんのご要望にお応えして、友の会を前号に続き連続掲載。発売に向けて、ますますパワーアップしてお贈りしていきますので、お楽しみに。それではいってみよう！



◀No.0198　栃木県・天空のシン

DRAGON QUEST IV 友の会

カジノが登場！

いままではドラクエIVをあんまり欲しいと思わなかった。どうしてかっていうとＡＩがついているからだ。でも、カジノがあると聞いてほしくなった。けど、カジノのためだけに、8500円もかけていいもんだろうか。

そりゃカジノがなかったら買わないとはいえないけど、カジノのおかげでますます買う気になった。

No.0191　大阪府・白仮面

格闘場ファンからも、新しいものを求める人からも、喜びのはがきがじゃんじゃんよせられています。

カジノは無駄？

完成してないのにこんなことというのも何だけど、カジノって無駄だと思う。こんなの作るぐらいなら、さらに内容を濃くしてくれた方がいい。容量のことは詳しくわかんないけど、結構メモリ食ってると思います。このカジノがストーリーに絶対必要なものならともかく、ただのお遊びなら本当に無駄。

ところで、IVはちゃんとしたタイトル画面はあるのでしょうか？　カジノなんて作っておいて「メモリが足りなかった」じゃ済まされないと思うな。

No.0192　愛知県・くるとん

うわさでは、ちゃんとカッコイイタイトル画面があるようだよ。

勇者たちのその後

最後の敵を倒した後、勇者たち８人はどうなったのか。小説でいうエピローグの部分を、今までのＩ～IIIよりも詳しく見せて欲しい。ＩはともかくIIとIIIは、あまりにも漠然としていてわからないし、何かしっくりこない。

だからIVでは最後のイベントとして登場して欲しい。また、エンディングの曲にあわせて見れるようにしてもいいと思う。今まで育てたキャラが、その後どうなったかを見れば、感動も大きくなるのではないでしょうか。

No.0154　広島県・まっく

うわさでは、エンディングも今まで以上になくこっているらしい。

あんぱんまんさんへ

その１

動物のモンスターってかわいいですよね。私も怪物系は嫌いです。でもいくらかわいくってもすごく強いと嫌いになることってあるんですよね。いろんなモンスターのでるIVに期待!!

No.0193　神奈川県・子見夢

その２

敵キャラクターは動物や人間だけじゃありませんよ。悪魔やロボット、不死族にスモッグ系、ドラゴン、物を怪物化したものなどたくさんあります。僕のような動物モンスター嫌いの人は、たぶん動物を怪物としているのを認めていないからでしょう。スタート地点に多いことからもわかるように、怖さを感じない。身近にありすぎているために、スライムのような人気が生まれない。力不足の怪物とされ、存在感が薄い（でもしつこく現れるが）。

しかし、なぜ動物的なものが多いのでしょうか。それは敵を増やすために、これまでのＲＰＧに登場していない怪物を考えようとすると、どうしても身近にあるものから怪物化してしまうからです。それならじゃんじゃん思いつくし、どんな魔法や特殊攻撃を得意とするのかもすぐ考えられます。新しい悪魔系のキャラを創って時間をかけて名前や技を考えるより手っとりばやいし。

しかし時間をかけてつくられたドラクエIVはどうやら違うようです。いままでどのＲＰＧにも見たことのない怪物が、各系列平均されて作られているようです。期待!!

No.0118　三重県・ドラゴン喰エスト

あんぱんまんさんと同年代の女の子に人気のある動物モンスター。年齢の高い人や、男の子にはこのような理由で嫌われているらしいぞ。

山口さん、繁森さん

ドラクエをターボファイル対応にしたらどうか、ということですが、ターボファイルはそれほど普及していない、という難点があります。それならもっと普及してるものを使えばいいじゃないですか。ディスクシステムとリンクさせればいいと思います。データセーブだけならかなりのもんでしょ!!

No.0194　北海道・道具屋ステイヌ

ディスクシステムの復活にもつながるからいいアイディアだと思う。

発売日のハナシ…

受験生のみなさんの気持ち、お察しします。うちは３人兄弟で、みんなドラクエ大好き!!　姉(高２)兄(中３)私(中１)ということで、兄が今年受験なんです!!　だからドラクエIVが買えない…。こんな私はどうしたらいいの!?

No.0195　愛知県・にじのしずく

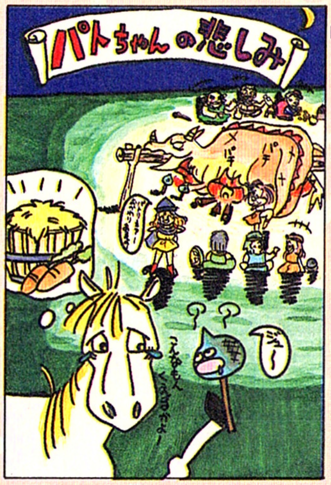
自分じゃないだけにつらいよね。自分だったら仕方ないだけだから。



◀No.0047　東京都・E



◀No.0196　山口県・みー



◀No.0197　兵庫県・孫ひろみ

●募集●

今月は金曜日が５週あるから、次号発売まで３週間あるね。今からあわてて投函すれば、次号に間にあうぞ。ハガキは鮮度が勝負だ！



▲No.0045　山梨県・籠連獅阿

●これがおすすめ●ソフトスクランブル

SOFT SCRAMBLE

今回のソフトスクランブルは前回の８本よりぐっと増えて12本。なおかつ変則で、前人気の高かったウルティマに関しては４人にレビューしてもらいました。さて発売直前ソフトたちの評価はいかに!?

期待のゲーム、次々登場

この９月後半から10月前半にかけて発売されるソフトは右のスケジュールを見てもらうとわかるけどＦＣ、ＰＣ、ＭＤ、ＧＢ入りまじって十数本。その中でもみんなの期待の高かった「ウルティマ〜聖者への道〜」「ツインビー３」もやっと登場!! さてこれらのゲームはみんなの期待に応えてくれるのが、さっそくレビューを始めましょう。

過去４号での順位

	Vol.15	Vol.16	Vol.17	Vol.18
マルサ	—	—	—	—
ウル	13	—	6	2
中華	—	—	—	28
アメ	—	22	—	—
明治	—	—	—	—
落っこ	—	—	—	—
ツイン	12	16	15	7
サンダ	—	—	—	29
スーパ	—	—	—	1
ダブル	—	—	—	4
モト	—	—	—	—
ハイパ	—	—	—	—

9月15日〜10月6日発売スケジュール

日	機種	タイトル	メーカー
9/15	PC	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン
19	FC	マルサの女	カプコン
20	FC	ウルティマ	ポニーキャニオン
20	GB	モトクロスマニアックス	コナミ
21	GB	ハイパーロードランナー	バンダイ
22	FC	中華大仙	タイトー
23	FC	アメリカンドリーム	ココナッツジャパン
29	FC	明治維新	ユース
29	FC	落っことしパズルとんじゃん!?	ジャレコ
29	FC	ツインビー３	コナミ
29	FC	サンダーバード	パックインビデオ
29	FC	悪魔の招待状	ケムコ
29	PC	ダブルダンジョン	メサイヤ

FC マルサの女

伊丹十三監督のヒット映画のゲーム版。プレイヤーは「マルサ」、つまり査察官となって脱税者を摘発するのが目的。映像的にすぐれたグラフィックは斬新。



■カプコン ■9月19日発売
■¥5900 ■カセット

●映画をファミコン化するのは大変なことだけど、音声のないファミコンでもセリフを工夫すれば、ここまで人間臭さを表現できるんだね。映像を観ておいてある程度イメージを植えつけておくことは最低必要条件だけど。アドベンチャーゲームとしては自由度がないだけに面白みに欠けるけど、「マルサの女」のストーリーと雰囲気を楽しませるためのソフトとしてはなかなか。 (S-MAN)

●映画の雰囲気がとてもストレートに伝わってきます。登場キャラクターがいずれも個性的でグラフィック、メッセージともに納得できるできです。脱税調査ってＡＶＧとほとんど同じ手順で進んでいくんだなぁ、なんて感心しちゃったりするんだけど、何故かあんまり楽しくない。テーマがテーマだけにスカッとした達成感がないんですね。私はマルサになれないなぁ。 (マッキー)



項目	評価
難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥◐♡♡
グラフィック	♥♥♥◐♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

FC ウルティマ〜聖者への道〜

パソコンの世界的ヒット「ウルティマⅣ」のファミコン版。ゲームクリアへの過程ではプレイヤーに高い自由度が与えられている。異色の哲学的(?)ゲーム。



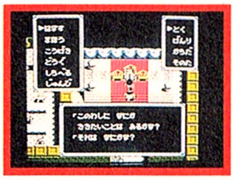
■ポニーキャニオン
■9月20日発売
■¥5900 ■カセット

●確かに今までにないタイプのＲＰＧだし、深いんだけどね。深すぎるよーな気もするし、最後の目標が教本を読むことってのもちょっと弱いかな。なんのかんのいっても、ラストで大ボスを倒すカタルシスってのは、重要なんだよね。結局、あまりファミコン向きの内容じゃないよーな気がする…。グラフィックや、ゲームシステムはよくなってますけどね。 (北枕獲)

●まず、前作"エクソダス"とは別モノです。前のように基本操作からイライラすることは、まずないでしょう。画面を見ただけだと、今風のＲＰＧなんだけどね、ドッコイ内容はとおってもマニアックなの。魔法も、材料がないと使えなかったり、あと月の法則を覚えるまでちょっとたいへんかな。ゆっくり気長に遊ぶといいかもしれないですね。知的感動を味わいたい人にお薦め。 (作山鉄人)

●今回の「ウルティマ」には、悪者は登場しません。もちろん、モンスターは出現しますけどね。ここらへんが、このゲームのポイントです。プレイヤーの目的は、ヒーローになることではなく、アバタールになることってわけです。だからヒーローになりたくて、ＲＰＧをプレイする人にはオススメできません。今までの勧善懲悪ストーリーＲＰＧに飽き足らない方はどうぞ。 (ハルク)

●その世界の広大さがウルティマ・シリーズのいちばんの魅力だった訳ですがＦＣ版になるとなぜか印象がこじんまりとしてしまうのです。どうやら可愛らしいキャラクターがゾロゾロとマップを歩く、よくも悪くも完成された例のスタイルにひとつの原因があるのでは、などと思ってしまったがゲーム自体はけっこうむつかしくて楽しい。とても不親切なところが気に入ってます。 (丹)



項目	評価
難易度	★★★✬☆
操作性	♥♥◐♡♡
グラフィック	♥♥♥◐♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥◐♡

パソコン版より移植の「ウルティマ〜聖者への道〜」は、本誌ヒットチャート欄等で読者の期待が高いため、変則で４名によりレビューしました。

FC 中華大仙

昨年発売されたアーケード版の移植。横スクロールタイプのパワーアップシューティングゲーム。通常弾のほかに「法術」が設定、戦略性を持たせている。



■タイトー　■9月22日発売
■¥5800　■カセット

●業務用→ファミコンへの移植としては決してまずくはありません。むしろ良くできてるなあ、と思う程です。じゃあゲーム自体のできはどうなんだ、と聞かれたら？をつけざるを得ません。これまでにあった横スクロールシューティングゲームの要素を寄せ集めて、中華風の味つけをしたに過ぎないのです。もう少し工夫しても良かったんじゃないかというのが正直なところです。(成沢大輔)

●日本人はどうも「中華」の名前に弱い。「欧米」と同じぐらいに弱い。だからゲームの場合でも、DORAGON同様に、龍や竜は重宝がられている。なにせ三千年も歴史があるから、魔法や怪物の体系が整っていて、ゲームにしやすいんだと思う。ところで本題だが、自機が縦に長くて当りやすいのが第一の不満。攻めより守り重視のゲームになってしまった。(ヒラ坊)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

FC アメリカンドリーム

パチ夫くんシリーズの第3弾は、パチスロのゲーム。単にパチスロをシミュレートするだけでなく、RPG風のゲーム展開が楽しめるようになっている。



■ココナッツジャパン　■9月23日発売
■¥5900　■カセット

●パチンコゲームの人気キャラクターシリーズのスロットマシン番外編。純粋にスロットマシンをシミュレートしただけでは単調になるので、RPG風のいろんな要素を盛り込んではいるんだけれど、ちょっと練れてない。惜しくもその付加要素がかえってマイナスになってしまった感もあるんだ。スロットマシンが好きな人にはいいとしても、興味がない人には向かないみたい。(S-MAN)

●どの機種を使えば一番効率がいいか、ということがわかりかしスグ判明しちゃう。これが難点といえば難点。場面ごとにスロットマシンの機種を限定してしまっても良かったんじゃないかな。だけどダブルカクテルが3つ揃った時のあの快感には、思わずヤミツキになってしまう。やめられないとまらない、てヤツ。単細胞男の私にとっては「燃える」1本であった。(内田)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

FC 明治維新

第1部AVG、第2部シミュレーションゲームの2部構成。第1部で多くの仲間を集めることが第2部を優位に進めるポイントとなる。主人公は坂本龍馬。



■ユース　■9月29日発売
■¥6200　■カセット

●SLG+AVGの2部構成で、しかもAVGのほうではRPG要素やアクション要素もありこれでもか！とばかりのボリュームを感じさせてくれる。お金を払ったぶんのヤリ応えは保証してくれる、という意味では充分オススメできるソフトではあるんだけど、一つAVGモードと戦闘モードのギクシャクした関係だけはいただけなかった。つまり、「操作性」の悪さ、てのがね。(内田)

●シミュレーションゲームをより身近なものにしようという狙いで前半にAVGを導入したんでしょう、きっと。でも、そのAVGがかなりの手ごたえ。道場で段位を上げてもらうのも、移動のたびに通らなければならない移動モードも、とにかく全体的に重いんです。軽くスッスッと進ませてはくれない。AVGが主なのか、従なのか。それがはっきりしないとツライですね。(マッキー)



難易度	☆☆☆☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

FC 落っことしパズルとんじゃん!?

麻雀牌を使ったパズルゲーム。一見、「倉庫番」風だが、アイテムと得点制の導入で、誰でも楽しめるユニークなパズルゲームに仕上がっている。



■ジャレコ　■9月29日発売
■¥5600　■カセット

●カワいらしいキャラや女の子の絵が、思考型ゲームのカタさをうまく中和させている。牌を穴ポコに落とすという3次元感覚のユニークなシステムは、アクション性も含んでいるしとっつきやすい。古典的な「並べ換えパズル」をうまくアレンジしていて、難度も適切なメリハリがあって、ビギナーからエキスパートまで幅広くカバーしている。かなり良心的なゲームだね。(S-MAN)

●パズルゲームっていうと、どんどん難解な方向に走ってしまいがちだけど「とんじゃん」はそこらへんのセーブがきいていて好感が持てる。ラウンドクリアと得点、この2つの要素をうまくミックスしてある。ラウンドクリアのためのパズルは、誰でも遊べるレベル。もの足りない人は高得点にチャレンジ！っていうアプローチは、なかなかのグッドアイデア。(ハルク)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

FC ツインビー3

コミカルシューティングの名作「ツインビー」の第3作。難易度、残機数をプレイ前に設定できる。タテスクロールで、IIよりIに近いイメージ。



■コナミ　■9月29日発売
■¥5500　■カセット

●ほんの数時間しかロムを借りられなかったから一応感想ってとこで。まず、敵キャラや地上キャラ、背景はちょっとウルサイ感じ。パーツを増やすんじゃなくて、アイデアをもっと増やしてほしかった。それに、自機を増やすことができる〝せってい〟っていうモード、これってシューティングゲームには邪道なんじゃないかなァ。隠しコマンドでもよかったのにね。(ニョクマム古橋)

●ツインビーもこれでとうとう3本目。シリーズものとしては古株なだけに愛着もってる人、多いんじゃないかな。ゲームの感想としては、うーんちょっとばかしにぎやかに仕上がりすぎたって感じ。敵や味方、背景なんかがごちゃごちゃしてて、慣れるまでが大変。基本的なアクションが変わってないだけに残念だな。あと設定する時は必ず、自分に辛く設定した方がいいと思う。(AYU♥)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

FC サンダーバード

サンダーバードの各メカが活躍するシューティングゲーム。１週間の期限の内にクリアしなければならない。ステージ間のメカ・グラフィックは秀逸。



■パック・イン・ビデオ　■9月29日発売
■￥5500　■カセット

●やはりキャラクターものはグラフィックなのだということを教えてくれたのがこのサンダーバードなのです。シューティングゲームにもかかわらず、メカや人物をきちんとグラフィック化してあって、とても好感がもてます。本題のシューティング部分もレベルいっていると思いますです。製作者がけっこうこだわりを持って作っているナアって感がしました。　（ＲＹＯII）

●いやー、なにしろグラフィックがいい。アニメ処理された画面だけでもこりゃ必見モノ。特にオープニングなんかは最高！　中身のシューティングのほうも、自機の動きがトロイとか、ボスキャラが情けないとかはあるものの、ゲームストーリーがうまくかみあってるからそこそこ楽しめる。サンダーバードを知っている人にも知らない人にもおすすめできる１本です。（ニョクマム古橋）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
ＢＧＭ	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

PC スーパー桃太郎電鉄

ファミコンでもヒットした「桃太郎電鉄」をゲームシステム、グラフィックともパワーアップしたＰＣエンジン版。〝バンカース〟タイプのボードゲーム。



■ハドソン　■9月15日発売
■￥5800　■Hu-CARD

●これ、好っきやぁ。カードによる足の引っ張り合いがいーねぇ。カードがなけりゃ、ただの双六だもんね。カードシステムのおかげで、ずいぶん深くなった。ただし、サイコロを振る前に出る静止画面。あれでゲームのテンポが悪くなっちゃうのが残念。熱中してくると、あの数秒の間さえうっとーしくなってくるのだ。それからっと、やっぱ人間４人が最高に楽しーですよ。　（北枕獲）

●なんつってもマルチプレイが楽しいボードゲームタイプのソフトです。操作性、ゲームシステムに関しては文句ないですね。遊んでみると楽しさをわかってもらえると思うんだけど、パッと見た目の印象が弱いかなって気はするなァ。あとマップが１枚だけなので何度もプレイしてるとちょっとツライかもしれないね（その分イベントの多さがフォローしてくれてるけど）。　（外山鹿之介）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
ＢＧＭ	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♥♡
総合評価	♥♥♥½♡

PC ダブルダンジョン

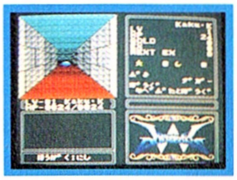
22本のシナリオが楽しめる３ＤタイプのダンジョンＲＰＧ。ゲームのレベルも30分でクリアから10時間以上必要なものまで様々。２人同時プレイが画期的。



■メサイヤ　■9月29日発売
■￥5500　■Hu-CARD

●おもしろいゲームだよ、これ。ハマった。単純なトコがいい。操作も簡単、謎らしい謎もなく、モンスターも固定、マッピングさえちゃんとやれば、絶対クリアできるでしょ。だけど、これは、そのまま短所でもある。22本もシナリオがあるんだけど、それぞれをもっともっと差別化して欲しかった。ただ登場するモンスターとマップを変えるだけじゃ、アキがくるのも早いかも。（北枕獲）

●ダンジョンのお勉強にやってみたものの、全部で20本のシナリオにはホントびっくり。すべてがショートストーリーみたいな構成だから、１本づつでも充分楽しめる。もしかしたら、かなり贅沢な作りなのではないかしら、と思ってしまいました。ちょっと気になったのは、お子様向けに作りすぎてるっていう点。もう少しリアリティがあってもよかったんじゃないかな？　（久生・Ｋ）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
ＢＧＭ	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

GB モトクロスマニアックス

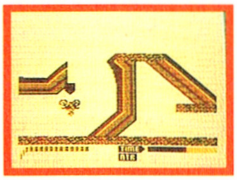
山ありループありのオフロードコースを一定時間内にゴールするモトクロスゲーム。ニトロを爆発させることによってパワーアップする。２人対戦可能。



■コナミ　■9月20日発売
■￥2900

●このゲームはぜひ２人プレイ、あるいは対戦モードでプレイしてほしいゲームなのだ。バイクの操作は簡単だけど、テクニックをマスターするのはなかなかのもの。で、テクニック覚えて１人プレイで練習したら、２人プレイ対戦しよう。これでテクニック＋レースのかけ引きを味わうことができるから。テクさえ身につければ、これはかなりの興奮モノですぜ、ダンナ！　（ＲＹＯII）

●キャラの動き、操作感ともにとってもＧＯＯＤ。基本操作はいたって簡単なのに、ウイリーあり、宙返りありと様々なプレイが可能なのです。アイテムも多すぎず少なすぎず、配置も良く考えられています。対ＣＯＭ、２人プレイでもアイテムは取り合いにならず、自分のプレイに精神を集中させてくれる設定も好きです。対戦型ゲームとしてオススメの１本です。　（マッキー）



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
ＢＧＭ	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥½♡
総合評価	♥♥♥½♡

GB ハイパーロードランナー

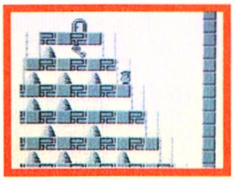
パソコン、ファミコンで名作とされるロードランナーの移植版。各ステージの金塊をブロックを破壊しながら集める。パズル性とアクション性のドッキング。



■バンダイ　■9月21日発売
■￥2800

●古くて新しいものっていろいろあるけどこのハイパーロードランナーも、そんなモノのひとつなのだ。むか〜し、アップルというアメリカ産パソコンゲームとして誕生したんだけれど、あんまりおもしろいんで、いろんなゲーム機に移植された。そしてゲームボーイへも。各ステージ趣向が凝らされているのはいいんだけれど、画面が全体を映し出せないのが残念。　（ＲＹＯII）

●どうして任天堂のハードで動くロードランナーはスクロールするのでしょう？アップルの頃から遊んでいるぼくとしては、どうしてもその点が許せないのです。こう書くとソフト屋さんは「ハードの制約云々……」というかもしれません。しかし、ならばどうして移植するのですかと逆に訊きたくなります。この手のゲームで見えない部分があるなんてズルイと思いません？　（手塚一郎）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
ＢＧＭ	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

●ぼくがゲームをしている場所／連載2回●

『レーサーミニ四駆ジャパンカップ』（コナミ）

ゲームで遊ぶことはまったくの孤独にはならない。

文／田尻 智

箱庭的、観察セット的なゲーム

いとうせいこうは、モニター画面のなかで無限に繰り返される「死」、つまりファミコンやパソコンゲームと日夜戦っているゲーム少年たちに深いインスピレーションを受けて、小説「ノーライフキング」を一気に書き上げたという。「ノーライフキング」に出てきた少年達は、はたしてあのM君と同じように、テレビに出ている偉い評論家のおじさんがいうように、現実と虚構、生と死を見失ってしまっていたのだろうか。

●

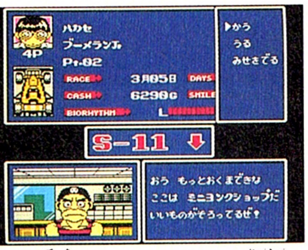
連続幼女殺人の犯人Mの部屋には、6千本に及ぶビデオテープのコレクションがあった。彼が起こした異常な事件について、テレビに出ていたある評論家は、まるで鬼の首を取ったかのように自信ありげに「ファミコン的殺人」と分析した。すなわちコンピュータゲームのなかでは、登場キャラクターが無限に死んでいく。その無制限に起こる疑似的な「死」が、現実の「死」のリアリティーを失なわせているというのだ。そして現実と虚構が区別できなくなったMは、殺人を犯して、さらに『ドラクエ』でプレイヤーが自分の分身に名前を付けて遊ぶのと同じように、今田勇子というもうひとつの名前を語って告白文を送ってきたのだと……。

●

もちろんこの意見は、多くの論評家がMについて「ホラービデオの影響」と単純な意見を述べているのに比べれば、いくぶん斬新な分析かも知れない。しかし、しかしこの人はとても大切なことを見落としている。それはつまり、Mの部屋にはファミコンが無かったという事実だ。あの6畳1間に圧縮された高密度なAV空間、何台ものビデオデッキと6千本のビデオテープに囲まれながら、そこにはファミコン、あるいはファミコンソフトはひとつも存在しなかった。話に寄れば、Mはコンピュータ、あるいはコンピュータ的なモノに対してコンプレックスを持っていたらしい。なにしろ彼は自宅の仕事場に導入されたワープロでさえ、敬遠してまったく触れなかったという。

●

ブラウン管という共通のハードウェアの上に展開されながらも、ビデオテープを観る行為とコンピュータゲームに戯れる行為の間には、インタラクティヴ（相互に作用する）であるか否か、という重大な相違がある。だから僕は先の評論家の先生とは逆に、Mが6千本のテープに埋もれ殺人に走る前にコンピュータゲームと出会っていたら、むしろ状況は変わっていたかも知れないと思った。コンピュータという疑似人格と接するという意味でも、コンピュータ上に自己を鏡写しにするという意味でも、コンピュータゲームで遊ぶことはまったくの孤独にはならない。Mの犯罪動機に孤独というファクターがきわめて重要な位置をしめているだけに、なおさらコンピュータゲームと出会ったときの可能性を思うのだ。



→自分のミニ四駆のパーツをそろえ、改造を楽しむ

●

また箱庭療法という言葉がある。ブラウン管も4つの隅に囲まれている閉じた空間、ということで箱庭であるといえるだろう。しかし仮にMが精神的に第3者と異なる構造を持っていたとして、同じ箱庭でもビデオを観続けることは治療にはならない。心理療法における箱庭療法は、クライアント（精神治療における患者）に自由に箱庭を作らせる方法であり、それはまさしく自己を箱庭に投影し分析する行為なのだ。

やはりそういうことからも、むしろコンピュータゲームの方が、箱庭的、箱庭療法的だといえるだろう。

●



イラスト 東京工作クラブ

そこでやっと『ファミコンレーサーミニ四駆ジャパンカップ』の話になるが、どういうことかというとこのソフトをプレイしたときに、まず頭に浮かんだキーワードが箱庭だったわけだ。しかしながら、このソフトは箱庭的な臭いを発散させつつも、実はその性格の極めて希薄なソフトだった。『ブリーダー』や『アップルタウン物語』が発売されたときに、多くの人が「アリの観察セット」的アイテムだと評したけれども、観察セットとはあくまで観察するためのモノであり、そこに観察者が手を加えることは一切許されないのだ。つまり「アリの観察ヒット」的アイテムという評価は、『ブリーダー』や『アップルタウン物語』よりも、むしろこの『レーサーミニ四駆ジャパンカップ』にふさわしい。ゲームがほとんどルーレットの運まかせで進んでいってしまう、すなわちゲーム中にプレイヤーの意志がなかなか反映されない、インタラクティヴ性の低いソフトなのである。

●

ミニ四駆のゲームならば、プレイヤーは自分の思い通りにミニ四駆をチューンナップさせて、どんどん走らせたいと思うだろう。自分の意志を画面に投影したいと思うのは、コンピュータゲームをプレイする者の本能だ。そこが、その一番大切なところが意識的に。あるいは無意識に削除されているこのソフトは、やはり箱庭でなく観察セットであり、コンピュータゲームというよりも、むしろビデオなどの一方通行メディアに近い存在なのではないか。

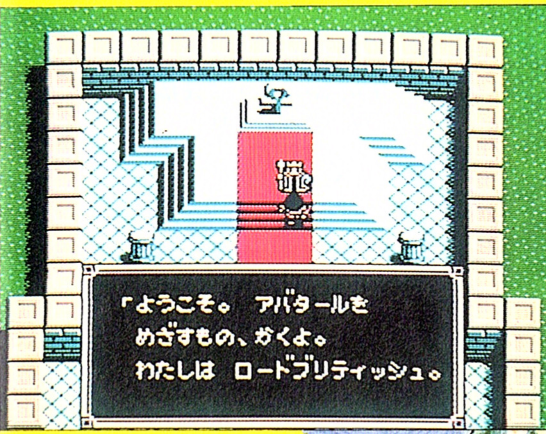
●



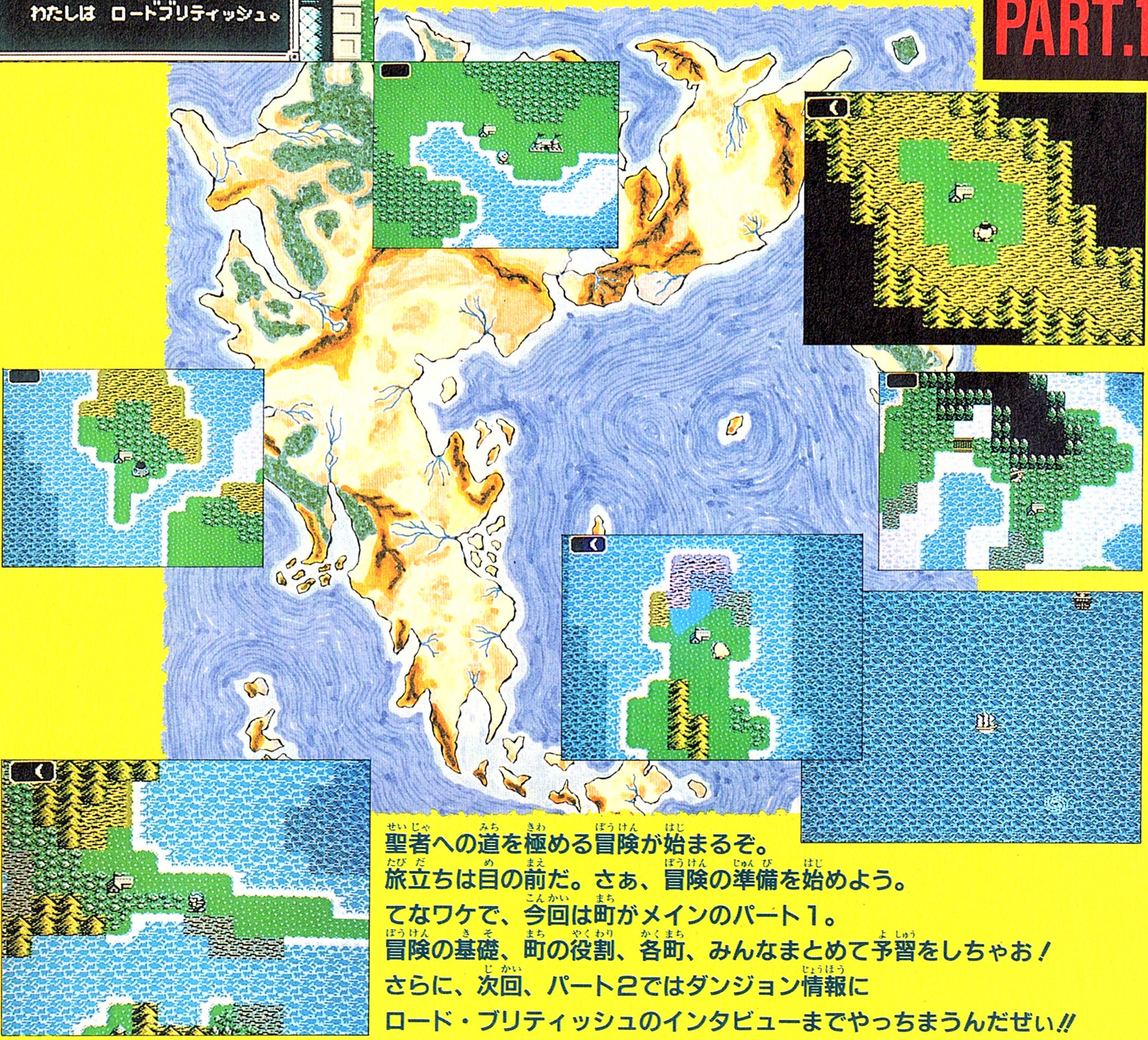
→レーサーミニ四駆ジャパンカップ（コナミ）'89年8月25日発売 5900円

●たじりさとし　1965年東京生まれ。現在㈱「ゲームフリーク」の代表。ライター、ゲーム製作者として活躍中。ファミコンソフト「クインティ」の開発者でもある。

- ポニーキャニオン
- 9月20日発売
- ¥5900(税抜き)
- カセット



Ultima
〜聖者への道〜
トラベラーズガイドブック PART.1



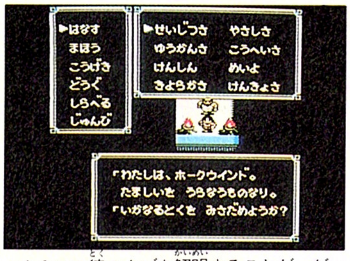
聖者への道を極める冒険が始まるぞ。
旅立ちは目の前だ。さぁ、冒険の準備を始めよう。
てなワケで、今回は町がメインのパート1。
冒険の基礎、町の役割、各町、みんなまとめて予習をしちゃお!
さらに、次回、パート2ではダンジョン情報に
ロード・ブリティッシュのインタビューまでやっちまうんだぜい!!

徳と原理

このゲームの根底にあるもの、それが"徳と原理"だ。抽象的で、かなりわかりにくい考え方だけど、これがウル聖の基本だからね。発売直前でもあることだし、しっかり復習しておきましょうね。

まずは"徳"から。カンタンにいっちゃえば「立派な人格のモト」なんだ。8つの徳を極めて聖者になるってことは、立派な人格者になるってことなんだね。だとすれば、ブリタニア王国とゆー世界の中で、何をすべきか、何をしてはならないかが見えてくるだろ？

"原理"については、ほとんど触れることができないんだけどね。徳は愛・真実・勇気、3つの原理の組み合わせだってことを覚えといてくれ。



↑8つの徳のナゾを解明することが、ゲームクリアのカギなんだ



←ロード・ブリティッシュから原理の情報を得る

誠実さ
偽りのない心、真心のことだ。ウソをついたり、人をだましたり、徳が崩壊していく。ちょっとした会話にも注意することだ。

献身
自らの生命をなげうっても他人につくす、自己犠牲の心が献身だ。人に何か頼まれたとき、献身的に行動しているかな？

優しさ
他人（人間に限らないか…）を思いやる情け深い心、慈悲の心が"優しさ"だ。他人とは慈悲の心で接するようにしよう。

名誉
自らの生き方に誇りを持つことだ。誓いを破ったり、盗みをはたらくことは、最も名誉から遠い生き方なんだね。

勇敢さ
雄々しく思い切りがよいこと。どんな敵からも逃げないことが重要。比較的ラクに極められるけど、カンタンに崩壊する。

清らかさ
魂の美しさ。徳は魂を磨くことによって極められる。具体的にはどーすればいーんだろ？ 日本にも禅ってのがあるよね…。

公平さ
すべてのものに偏らずに接すること。例えば、町や村には、モンスターが住んでいることもあるけど…。

謙虚さ
謙虚とは、控えめで素直なこと。つまり、テレビカメラに向かってVサインを出してるよーじゃ、すぐに崩壊しちゃうんだね。

愛
愛を説明しろといわれても困ってしまうな。とにかく、人が生きていく上で、最も重要な要素だよね。

真実
真実とは、そのものが持つ本当の姿のこと。もーほとんど"気分は形而上"の世界だね、これは。

勇気
勇気を原理に持つ徳には、ちょっと意外なものもある。生きるとゆーことは、それだけで勇気がいるのだ。

迷宮

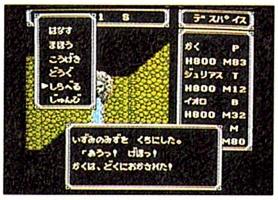
ウル聖における冒険の旅で、かなり大きなウェイトを占めるのが"迷宮の探索"なんだよ。

とゆーのも、迷宮の奥には"徳を象徴する○"があるらしいし、クリアアイテムを手に入れるための"××の間（ここで○を使うんだけどね)"があるからね。また、8つの○は、オーラスでも必要だしね。

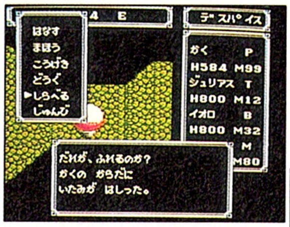
と、この話はここまで。まぁね、ダンジョンに関しては、次号で、もうちょっと詳しくやる予定なんで、乞うご期待！ なのであります。マップもつく予定だぞ！

閑話休題。他にも、ダンジョンの中には"泉""宝珠""宝箱"があるんだ。

泉には3種類ある。HP回復、ただの水、毒。識別する方法は飲んでみるしかない。



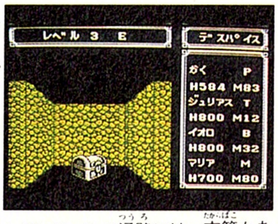
←泉の種類は、飲んでみないとわからない。覚悟を決めるべ



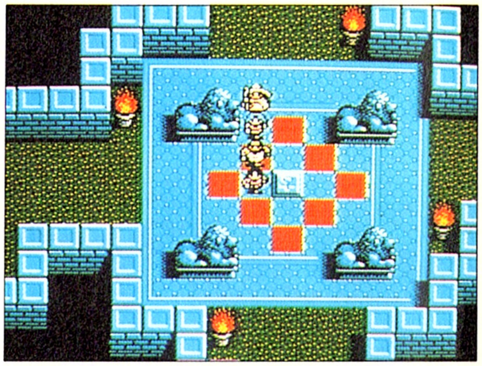
→HPは減るけど、ステータスは上がる。さて…

宝珠は、HPと引き換えに、ステータスが5ほどアップするんだ。レベルは8までしかないから、それ以上にステータスを上げようと思ったら、宝珠を使うしかないワケだ。

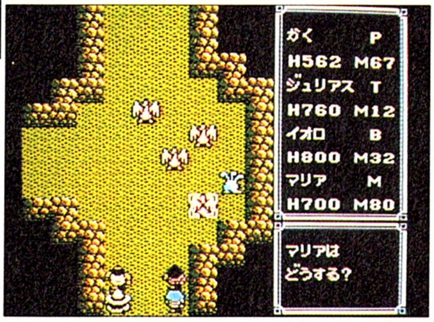
宝箱の中身はGP。戦闘でお金儲けをするのは大変なんだよね。ダンジョンで稼ぐのが賢いやり方なのだ。



↑ダンジョンの通路には、宝箱もある。ほくほく♡



→ダンジョンの奥にある、目的地の1つ。ここで○○を××すると、◇◇が入手できるワケだ





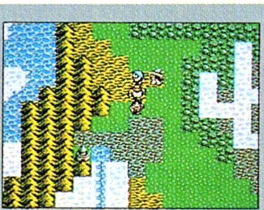
↑通路で敵に遭遇すると、おなじみの戦闘シーンに

←ここは通り抜けるだけの部屋。ドラゴンとヒドラは強敵だ

神殿と瞑想

ブリタニアには、8つの徳に対応する8つの神殿がある。徳を極めたら、その徳の神殿にいって瞑想することにより、部分的な聖者になれる。聖者になった証として、アンクのパーツがもらえる。8つの神殿で瞑想しアンクが完成したとき、完全な聖者になる。

と、これが聖者になる手順。ただし、神殿に入るにはルーンがいるんだ。ルーンを見つけ出すことが先決か。



←これが神殿だ。地上には7つあるんだよ



→アンクの前にひざまずき、静かに瞑想する

GPの稼ぎ方

上の記事でも、ちょこっと触れてるよーに、ダンジョンはとってもいい稼ぎ場所なんだ。例えば宝箱がある部屋。ルームガーダーを倒し、宝をいただき部屋を出る。もう1度入ると宝箱が復活してるでしょ。

もしくは、通路にある宝箱をやっつけたら、町へいってセーブ。リセットすると宝箱復活。

これで、バカ高いアレも買えるぞ！



←部屋に出たり入ったりが、1つの方法



→リセットすると、通路の宝箱は復活するからね

ムーンゲート

旅の足には5種類ある。最も基本的なのが徒歩でしょ。それから船、さらに、とっても便利な気球もあるし、魔法だって移動に使える。だけど、とどめは、このムーンゲートだ。

この5種類の移動法のうち、徒歩を除けば、最も使用頻度が高いのがムーンゲートだろう（気球入手後は、あまり使わなくなるけどね）。ムーンゲートとは、ソーサリア大陸のあちらこちらに散らばる8つの町を結ぶワープホールなんだ。

ムーンゲートは、その名前どおり、2つの月によって支配されているんだよね。そう、画面の左上に表示されている2つの月だ。左の月が現れる“場所”と“時間”を支配するトラメル、右の月が“転送先”を支配するフェルッカだ。この2つの月は公転周期に差があるのか、満ち欠けのスピードが違う。この2つの月の組み合わせでムーンゲートの現れる場所が決まるんだ。

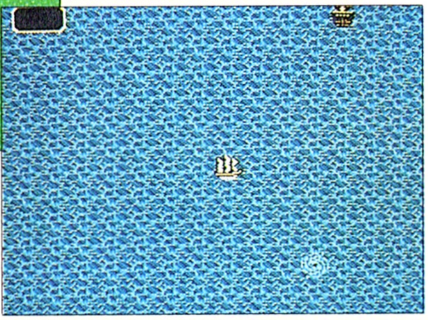
例えば、ムーングロウ西のムーンゲートは、トラメルが新月であり、さらにフェルッカが新月から上弦の半月の期間だけ出現するんだよね。トラメルが新月でさえあれば、いつだって出現するワケじゃないんだ。そこら辺の関係は、右にまとめておいたから、旅の参考にしてね。



←ムーンゲートの使い方をきっちり覚えなきゃ



↑いちばん基本的な移動法は、この徒歩だよね。最もカンタンで、最も危険な移動法ともいえるな



→今なら、のんびりと船旅…なんてあこがれるけどね。モンスターは出るは、海賊船は襲ってくるは、結構キツい

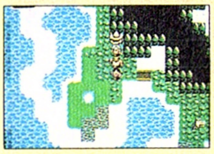




↑ムーンゲートへ飛ぶ魔法もあるけど、よっぽどのことがないと使わないね

←気球に乗っていれば、敵に出会わない。けど、風向変更の魔法は必需品

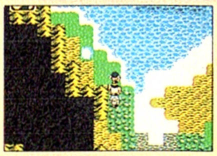
●ムーングロウ



島にある町なので、最初はムーンゲートが唯一の交通手段になる。

●ムーングロウ◐ブリティン◑ジェローム

○ミノック



町と月門が離れているので、ちょっとは注意が必要かもね。

○清らかさの神殿◐トリンシック◐スカラ・ブレイ

◐ブリティン



ブリティンは序盤の拠点。ゆえにここの月門の使用頻度は高い。

◑ユー○ミノック◐トリンシック

◐トリンシック



ブリタニア城まで徒歩でも行けるけど、月門を使った方が安全…か？

◐マジンシア●ムーングロウ◐ブリティン

◑ジェローム



ここも島なので、序盤では、ムーンゲートがほとんど唯一の交通手段。

◐スカラ・ブレイ◐マジンシア●ムーングロウ

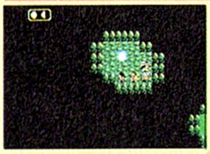
◐スカラ・ブレイ



またまた、島にある町だ。もう、何がいーたいかわかるよね？

◑ジェローム◑ユー○ミノック

◑ユ ー



月門も町も森の中。まさか、迷子になるヤツぁいないだろーね。

◐ブリティン◑ジェローム◑ユー

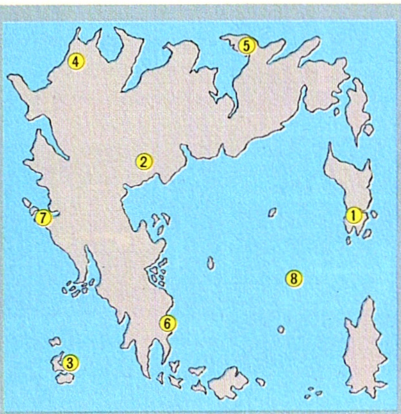
◐マジンシア



島。しかも廃墟。そして羊飼い。急いで月門をくぐりブリタニア城へ!!

◐トリンシック◐スカラ・ブレイ◐マジンシア

ムーンゲートの位置



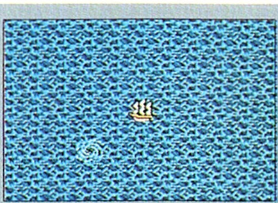
1. ムーングロウ
2. ブリティン
3. ジェローム
4. ユー
5. ミノック
6. トリンシック
7. スカラ・ブレイ
8. マジンシア

ムーンゲートは、それぞれの町の近くに、必ずあるから。もちろん、直接つながってなくても、経由すればいーんだよね。

うずまき

船で海を航海していると、ときどき“うずまき”に出合うことがある。そう、あそこの酒場で聞いたウワサのうずまきさ。もしも、キミがまだ気球を手に入れていないなら、勇気を出してうずまきに船を乗り入れてみよう。思いがけないことが起こる…けど。

もしかすると、リセットするしかないのかなぁ…、あの魔法を覚えてないと…。



←ほぉら、ウワサの“うずまき”の登場だ



→飛び込んでみた…。ここは、どこなんだろ？

町の施設

さてさて、次は"町"のお話ですね。それぞれの徳を象徴する８つの町については、次のページから詳しくふれていくからね。

とゆーワケで、町の総論であります。とにかく、冒険の拠点になるのが町だからね。町について知っておくのも重要だろう。

じゃ、町の役割について考えてみることにしようか。

まず、町は、冒険で疲れた身体を休め、鋭気を養う場所である、と。そのための施設として、"宿屋"と"治療所"が存在するんだよね。

それから。冒険とゆーからには戦いがつきものだよね。戦いに勝ち抜いていくためには、もちろん自己の能力も大事なんだけど、武装も同じぐらい大切だってことはわかるよね。そのための"武器屋"と鎧屋"なのだ。

この世界には、あちこちにカギのかかったドアがあるっしょ。ダンジョンの内部は、とーぜん真っ暗だしねぇ。そんなとき、冒険を手助けをしてくれるのがアイテムだ。"道具屋"では、そんな便利なアイテムたちが、冒険者が訪れるのを待っているワケさ。

町の中に情報が集まる場所、冒険者が集まる場所があるんだ。酒の嫌いな冒険者なんて、ほとんどいないんだよね。つまり"酒場"のことだ。酒が入れば、口が軽くなるものでしょ。そう、酒場の親父さんは情報通である可能性も高いってワケさ。

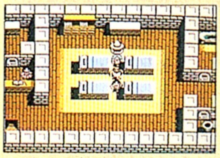
パーティのメンバーが揃い、レベルが上がってくると、魔法の重要性もどんどん増してくるよね。そこで、魔法の材料である薬草が大切になるってワケさ。で、薬草の補給のためには"薬草屋"が用意されているんだね。ただし、だ。買物をするときは注意が必要なんだよ。

ムーングロウだけにあるのが"魔法の記述所"だ。ここは重要だよ。何しろ新しい魔法は、記述所で書き込まないと使えないんだからね。

と、町の施設をざっと見てきたワケだけど、町って場所はそれだけじゃないんだよね。見えない場所を、徹底的に探ることを忘れないでね。きっと、何かある…はずだ。



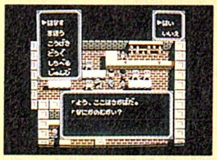
宿屋



←宿屋は、１泊20ＧＰで、バス・トイレ付きの４人部屋だ

一泊20ＧＰで、ある程度のＨＰが回復。連続で宿泊し、フル回復させる手もある（治療所、高いからね…）んだ。セーブは、タダでできるからね。

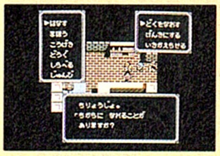
酒場



←酒場は情報収集の場。特に親父さんは、情報通なことが多い

お代の方は、１杯２ＧＰ。酒の種類は不明。おそらくエール（ビールの一種）だろうと思われる。で、おやっさんに、チップをはずめば…。

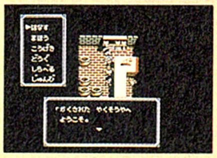
治療所



←あまりお世話になりたくないが、用がなくても、たまには顔を出そう

ＨＰフルの回復（70ＧＰ）、毒の治療（10ＧＰ）、死者の復活（120ＧＰ）を有料で行う場所だ。冒険に出た直後は、けっこうツライ値段だ。

薬草屋



←薬草屋での買物には注意しましょうね。ゴマカしちゃダメよ

薬草屋の店員は、目が不自由なんだ。まさか、これ幸いと勘定をゴマカすヤツなんて、いないだろーね!? それから、某店ではアレを密売してるとか…。

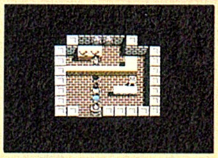
武器屋



←いい武器は、イヤになるほど高い。しっかり、稼がにゃーね

20ＧＰの"杖"から、6500ＧＰの"魔法の杖"まで、武器屋さんでは12種類の武器を扱っている（１つの店で扱ってるのは、３、４種類だけど）んだ。

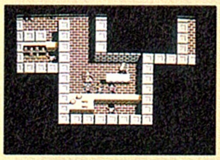
鎧屋



←鎧は、最優先で揃えたい。死んじゃったら、元も子もないもんね

こちらは50ＧＰの"布の服"から、7000ＧＰ(!)の"魔法の鎧"まで８種類の防具を扱っているんだ。うーん、ため息が出るほど高価いなぁ…。

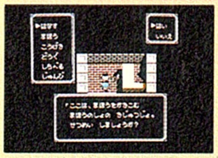
道具屋



←道具屋で売っている魔法のカギは、一刻も早く入手したいな

道具屋さんは、町じゃなくって、村にあるんだけどね。魔法のカギも便利だけど、魔法の玉もけっこう使える。某所の道具屋さんには、あれも…。

記述所



←魔法の調合法がわかったら、記述書で書き込んでもらおう

情報を集めて調合法を覚える魔法は、強力なヤツが多いぞ。新しい魔法の調合法がわかったら、ムーングロウへ直行しなきゃね。

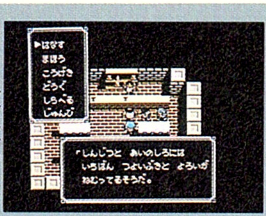
町で注意すべきこと

すべての行動が、徳に結びつくんだよね。つまり、町（もちろん城でも、村でも）で人と話すときには細心の注意が必要なんだよね。ウカツにボタン連打でセリフを送ったりすると、徳が崩壊するぞ！

要するに、すべての行動、会話は、徳に根ざしていないといけないんだよね。徳の意味ってヤツをよく考えて、慎重に行動することだ。



▶YES



▼NO



↖例えば、酒場で話しかけた戦士に、こう聞かれたとする

↑ＹＥＳと答えると。話がはずみ、とっておきの情報がもらえる

←ＮＯと答えると。もちろん徳が崩壊することは、ゆーまでもない



←毎度おなじみの"物乞い"です。慈悲の心を忘れずに



↓名も知らぬケガ人とはいえ、生命の重さに差はないのだ



←こーゆー場合、誠実かつ公平でなければならない

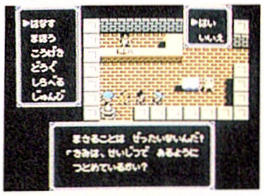
ムーングロウ 誠

誠実さの町、魔法使いたちの故郷であるムーングロウには、宿屋、治療所、薬草屋、そして、あの魔法の記述所があるんだ。

ここは、魔法使いの町だけあって、魔法に関する情報を多く聞けるんだよね。もったいぶったバージルには、あとでもう一度、話を聞く必要があるだろーしね。

もちろん、徳の1つである誠実さに関する重要な情報も、ここで聞くことができるだろう。

カギのかかったドアや、隠し部屋がないってのも、誠実さの町らしいよね。町に秘密がない代わりに、町の外に秘密があるってか？



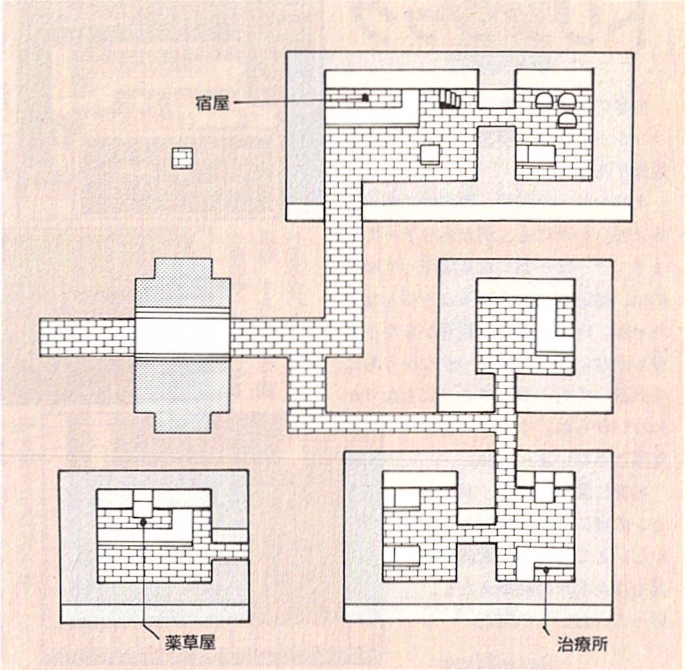
➡人の質問に答えるときは、細心の注意が必要なんだ



⬆薬草屋にしかけられたワナ。あくどいこと、しちゃダメよ



⬅ある情報を仕入れてからバージルに会うと、ものすごい情報を教えてくれるぞ

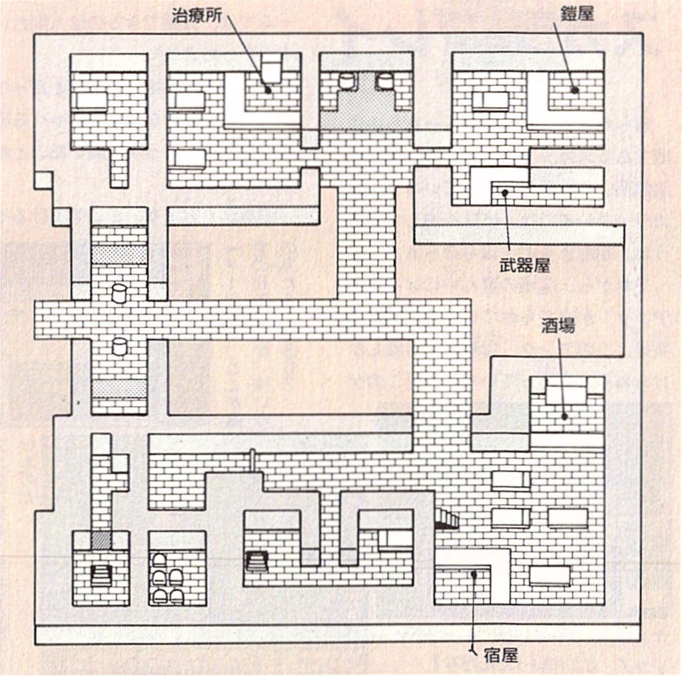


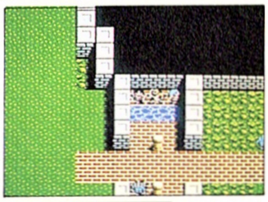
ジェローム 勇

勇敢さの町、戦士たちの故郷であるジェロームには、宿屋、酒場、治療所、武器屋、鎧屋があるんだよね。武器屋、鎧屋の品揃えは、初級から中級者向けって感じかな。武器屋で売ってる弓矢は、おすすめできる。ちょっと高いけど、それだけのことはあるよ。

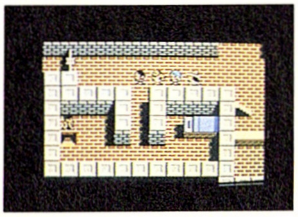
この町には、カギのかかったドアも、隠し部屋も存在しているんだよね。その奥には、とーぜん何か秘密が隠されているんだろーけどね…（白々しいかな？）。うーん、一刻も早く魔法のカギを手に入れたいよねぇ。一生懸命、守銭奴しなくっちゃ！

町の目の前には“勇敢さの神殿”があるんだけど、いったいルーンはどこにあるんだろう？ 町の中にあることは確からしい。カギのかかったドアが、とっても気になるんだけど…。

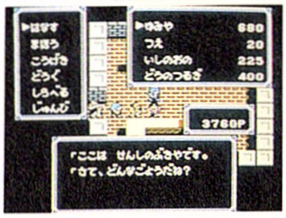




➡へっへっへ、どーやって、こんなところに出たんだろーね

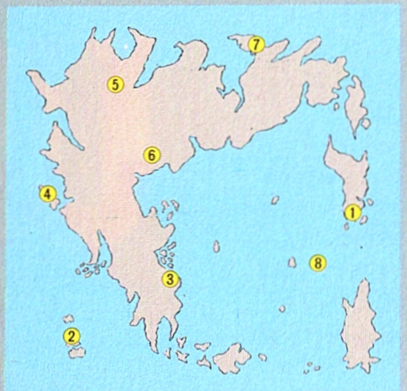


⬅ドアの奥には、何があるんだろーね



⬅弓矢は使える武器だ。持てるヤツ全員に装備してやりたい

町の位置



1. ムーングロウ
2. ジェローム
3. トリンシック
4. スカラ・ブレイ
5. ユー
6. ブリティン
7. ミノック
8. マジンシア

ムーンゲートで移動してると、それぞれの町の位置関係って、あまり関係ないんだけどね。気球を使うときは、知らないとね。

ゲイザーの恐怖

33種類のモンスターのうち、最も油断ならないヤツの1つが、このゲイザーなんだよね。コイツのスリープアタックは、魔法じゃないから防ぎようがないんだぜ。これは怖いよぉ。こっちのキャラクターがL8まで成長しても、眠らされることがあるんだからね。注意してどーなるモンでもないんだけど、ゲイザーと他のモンスターが一緒に出てきたら、ゲイザーから倒すよーに。



⬅出た出た出たっ!! 一つ目がゲイザーだぞ



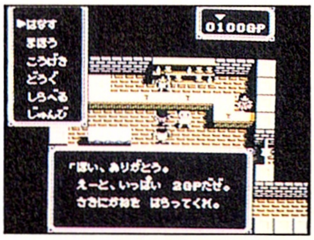
➡あーあ、眠らさりちったぜい。早く起きてよ！

誉 トリンシック

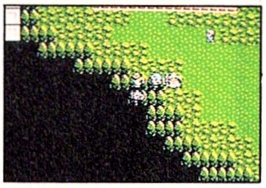
名誉の町、騎士たちの故郷であるトリンシックには、宿屋、酒場、武器屋、鎧屋がある。

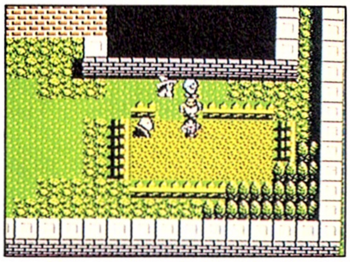
トリンシックには、町の中に森があるよね。いかにも、何かありそーでしょ？　そーゆー気になる場所ってゆーのは、徹底的に歩き回るよーにしなくちゃね。何しろ森では視界が9キャラ分しかないから、気がつかないうちにすれ違ってた…なんてことにもなりかねないからね。すみずみまで見落とさないよーにね。

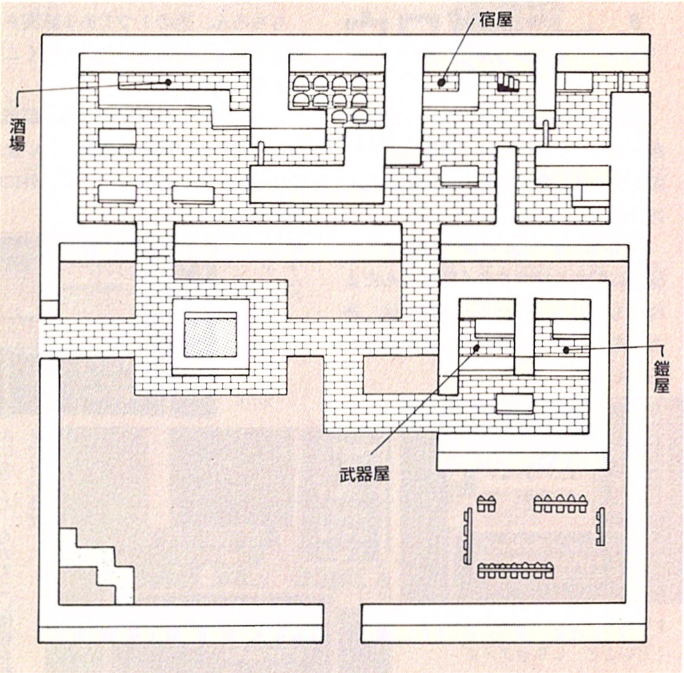
名誉に関する情報、ダンジョンの奥に関する情報も、おいしいところだし、武器や防具もなかなかの品揃えだし、けっこうおいしい町だ。



←酒場で親父にチップをはずむ。もう、わかってるね


→森の中って気になるよね。すみずみまで調べてみないと


←おお、畑だ、畑だ。いったい、何を植えたんだろうね



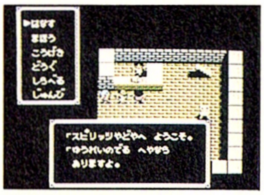
清 スカラ・ブレイ

清らかさの町、レンジャーたちの故郷であるスカラ・ブレイには、宿屋、治療所、薬草屋が完備しているぞ。スカラ・ブレイには、ぜひ一泊してみようね。朝起きると…ほらほらぁ!!

それから、広場の真ん中には〝銀のアンク〟が立てられているんだけどね。実は、このアンク、冒険者から話しかけられるのを待っているのだ（このゲームでは、会話できるのは人間だけじゃなかったよね)。

とーぜん、牧場にいる羊とだって話が…できるのかな？　〝しゃべる馬〟のウワサは、どっかで聞いたことがあるけど…。

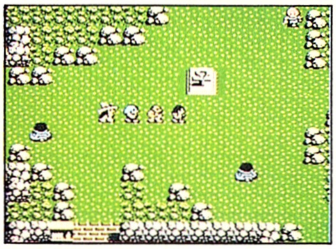
魂を磨く方法も、ここで聞けるぞ。

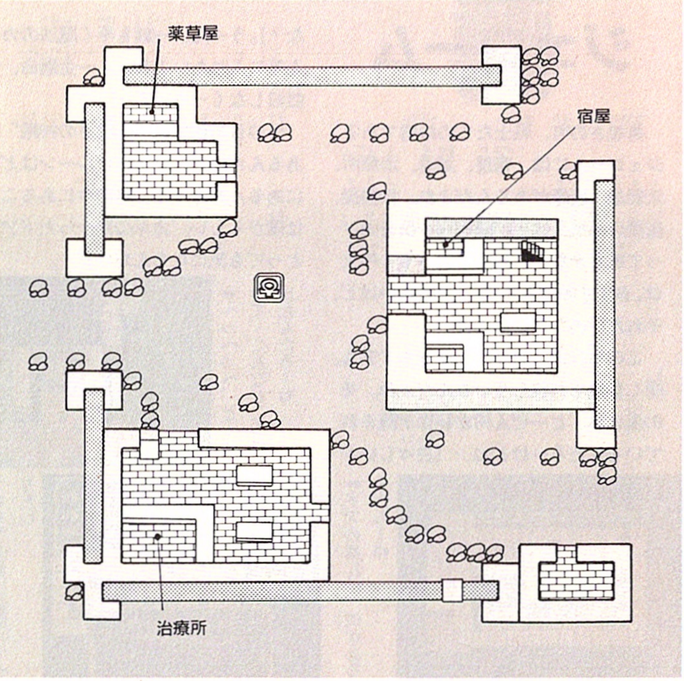


→そーなのか、ここが幽霊の出る宿屋か。怖いもの見たさで泊まる？

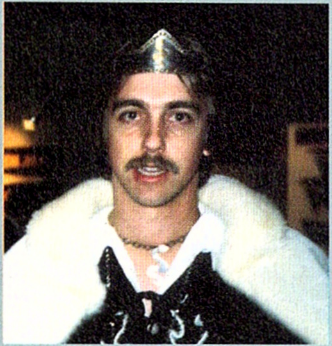


↑スカラ・ブレイには、ルーンがないっ！　どこにいったんだろ？


←町の広場の中央に立つ〝銀のアンク〟にも、忘れずに話しかけるのだ



ロード・ブリティッシュ物語



ウルティマ・シリーズの創造主、ロード・ブリティッシュことリチャード・ガリオット氏について、興味ない？

あるよね。じゃ、彼についてだ。

まず、彼のご両親がすごい。お父上が宇宙飛行士で、お母上が画家なんだって。お父上は、実際に宇宙へ出たことが何度かあるそうだ（いーなぁ、何とか生きてるうちに、外側から地球を見てみたいもんだ)。ここらあたりは、ウルティマII（もちろんパソコン版ね）に登場する宇宙旅行に関係あるかな？

ガリオット氏によると、とっても理知的で冷静、まるでミスター・スポックのような方だとか。（笑）

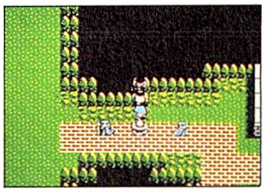
さて、リチャードくんとコンピュータの出合いは、高校生のとき選択授業でコンピュータ・プログラミングを選んだことだった。その頃のコンピュータって、紙テープに穴を開けてってゆー、二昔前のＳＦ映画によく出てきたヤツ。あんな手間がかかるヤツで、高

衡 ユー

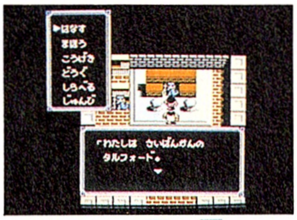
公平さの町、ドルイド僧たちの故郷であるユーでは、宿屋と治療所が冒険者を迎えてくれるぞ。

このユーとゆー町の最大の見所は、何といっても“裁判所”と“大森林”だろうね。ブリタニア王国で、ただ1ヵ所の高等裁判所では、きっと公平さに関する話が聞けるだろう。また、囚人と話をしてみるのも、いいかもしれないな。彼らも反省してるみたいだし。

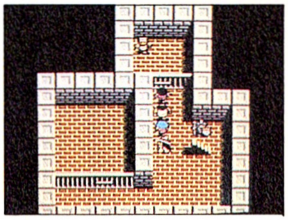
また、町の中にある森林（ってゆーよりも、大森林の中に町があるってゆー方が正確か）では、敵モンスターに出会う可能性もないもんね。たまにはの～んびりと森林浴なんてのも、ちょっとおシャレでいーんでないかい？　おそらく、森の中を散策している人もいるだろーしね。



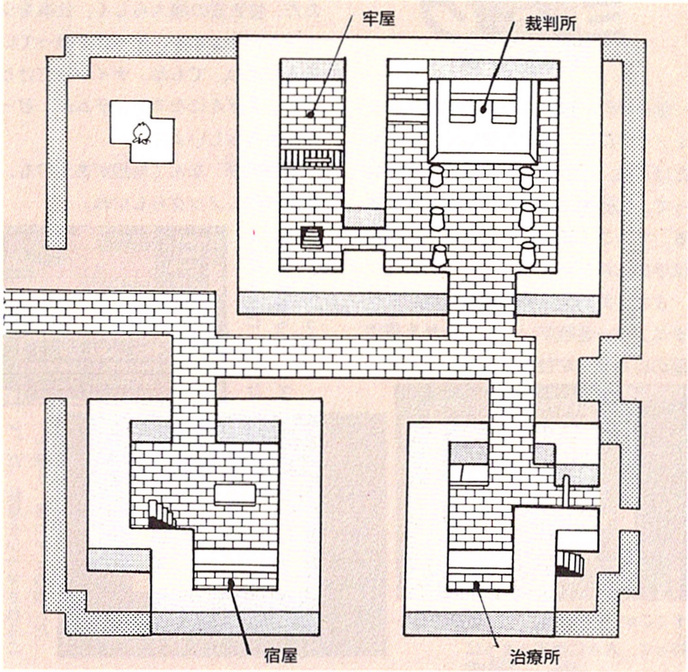
←ユーは森の中の町だ。くまなく歩き回るのは、ちょっと大変そうだね



←ブリタニアで唯一の裁判所の見学もお忘れなく



←牢屋の奥の囚人も、十分反省しているようだ。話しかけてみようかな？



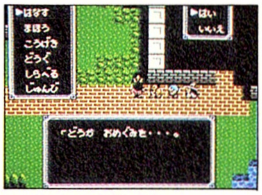
情 ブリティン

優しさの町、吟遊詩人たちの故郷であるブリティンには、宿屋、酒場、治療所、武器屋、鎧屋と5つの施設が揃ってるんだ。

ブリティンは、ブリタニア城のすぐとなりで（歩いて数秒！）、序盤の拠点になる町だ。それだけに施設の方も、充実してるね。

もっとも、ここの宿屋はセーブ専用になるだろうし、治療所を利用することも多くないだろーけどね（だって、ロード・ブリティッシュに謁見すればタダで元気になれるんだもんね）。

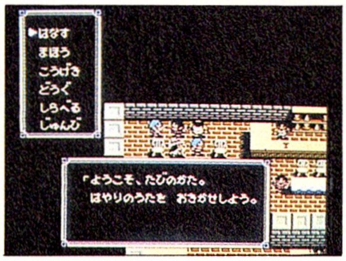
武器や鎧も、初心者向きのものが揃ってるし、当分はここに腰を落ち着けちゃってもいーでしょ。



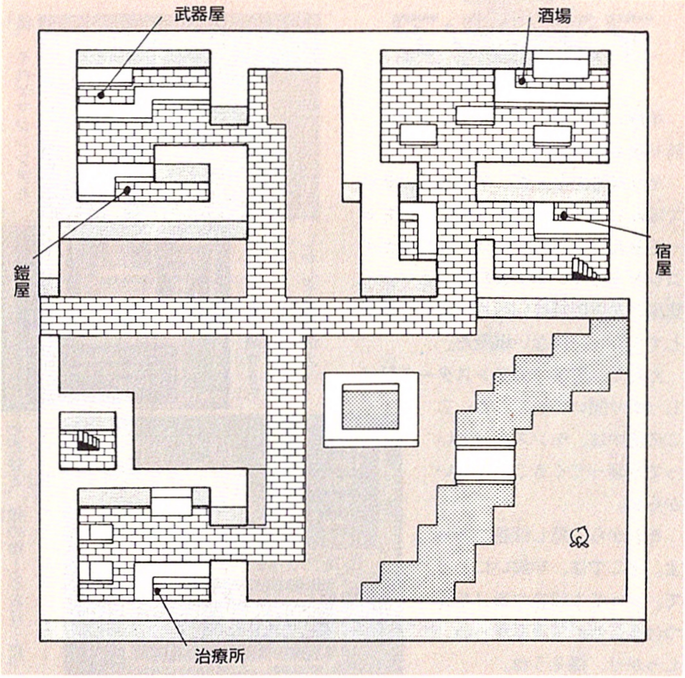
→何つっても、ここは優しさの町ブリティンだもんね



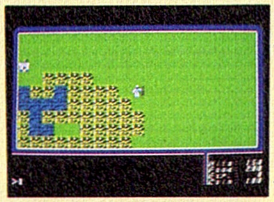
↑リチャード・ガリオット氏も、哲学とゆー言葉を使ってたな



←流行の音楽が聞けるなんて、さすがに吟遊詩人の故郷。ちゃんとBGMが変わるよ



ima



←記念すべき、シリーズ第一作“ウルティマⅠ”

校在学中に28本のファンタジーRPGを創ったってんだから、たいしたモンだよね、うん。

高校卒業後、リチャードくんは近所のパソコンショップでアルバイトをしてたんだ。ここで、アップルと運命的な出会いをするワケだ。とーぜん、リチャードくんは、自作のゲームをアップルに移植した。これを見たパソコンショップのおやっさんが驚いた。即、商品化できるほど、高い完成度だったんだね。かくして、そのパソコンショップには、リチャード・ガリオット氏の処女作“アカラベス”が並ぶことになった（数百本ではあるが…）。

さらに。店のおやっさんは、リチャードくんには内緒で、カリフォルニア・パシフィック社とゆーゲームソフトの会社にアカラベスのサンプルを送っ



→シリーズの人気を決定づけた“ウルティマⅡ”

ミノック

献身の町、鍛冶屋たちの故郷であるミノックには、宿屋と武器屋があるんだけどね。さすがに鍛冶屋の町だけあって、武器屋には魅力的な剣と斧がある。すっごく高価いんだけど、いつかは手に入れたい！

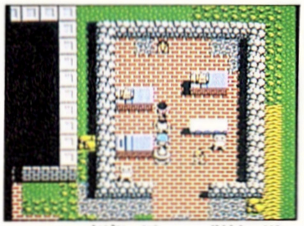
また、武器屋の奥の部屋では、ブリタニアで一番腕がいいといわれる鍛冶屋のジルコンが仕事をしているんだ。

ただ、昔気質の職人らしく、仕事をジャマされることを、すっごく嫌っているんだよね。でもね、ナイショだけど、彼がごきげんになるアイテムが、どっかにあるらしいよ。

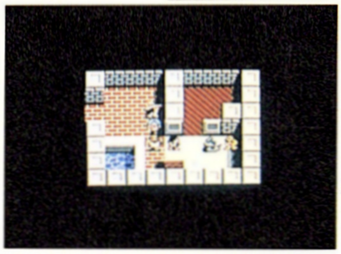
"救済の家" なんて施設があるのも、献身の町ミノックらしいね。



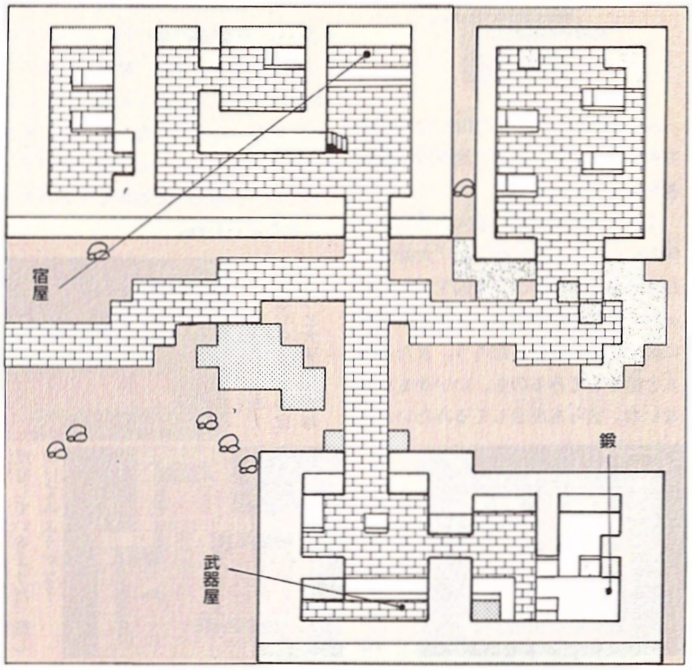
→よーするに「情けは人のためならず」ってことだな、うん



↑ここが"救済の家"だ。献身の心を持って、人々に接するように



←彼が有名な"鍛冶屋のジルコン"だ。仕事をジャマされることを嫌う、根っからの職人だ



マジンシア

羊飼いの故郷であるマジンシアは、誇り高き商人の町であった…。

そう過去形なんだ。その誇りのせいで滅んじゃって、今は廃墟になっちゃってるんだよ。町の中には、幽霊やガイコツがうろついているだけ。とーぜん、宿屋とか店の類はいっさいなし。長居してもしょーがない場所だ。

ただし、町の中のモンスターの話は、しっかり聞いておくこと。ここの連中は、モンスターといっても襲ってくることはないからね。

それから、隠し部屋、あるよ。そこでは、羊飼いにとって、とっても役立つモノを見つけることができるからね。しっかり、探そうね。



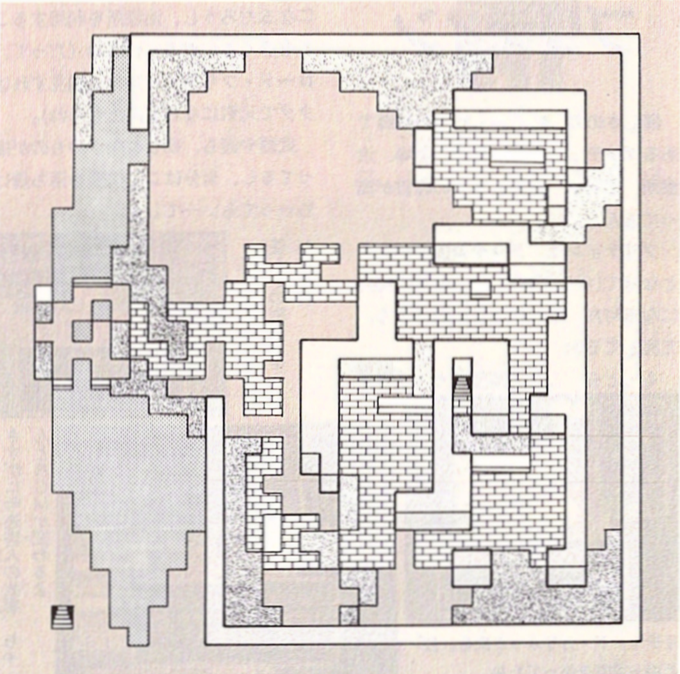
←モンスターがうろつく廃墟、それがマジンシアだ



→死んでも、商売を忘れないなんてねえ。もしかして浪速の人？



←うん、これは真理だ。悲しいことだけど、彼のゆーとおり…だ。なんて思っちゃ、マズいよな…





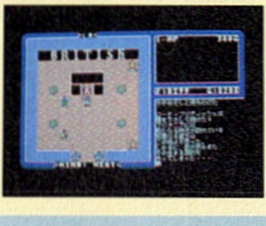
←自社ブランド第1弾の"ウルティマⅢ"

てたんだね。返事がきた。アカラベスは全米で発売され、チャートの30位までいったんだ。

こーなると、続編製作は当たり前。リチャードくんは、さっそく制作にとりかかったんだ。9ヵ月後に完成したのが"ウルティマⅠ"だ。もちろんアカラベス以上にヒットした。

その後、会社をシエラ・オンライン社に替え"Ⅱ"を発表、前作以上の売り上げを記録。かくしてウルティマ・シリーズは生まれた。1983年には、兄のロバートとともに、オリジン社を設立、"Ⅲ"を発表。そして1985年、"Ⅳ"が登場。ウィズとともにRPG界の2大巨頭になったのはご存じのとおり。アメリカでは"Ⅴ"も発売され、現在は"Ⅵ"が進行中なんだって。次回は、インタビューでL・Bに迫るぞっ!!

Ultima



→まったく新しい冒険が始まる"ウルティマⅣ"

最新ゲーム徹底紹介

ホット・ゲーム・スキャナー

HOT GAME SCANNER

サンダーバード

カセット パックインビデオ/9月29日発売
¥5500(税抜き)

背中あわせの傑作と駄作



空想科学マリオネットTVドラマ・サンダーバードのゲーム化だ。シューティングゲームにもかかわらず、原作の雰囲気が生き生きと再現されている。

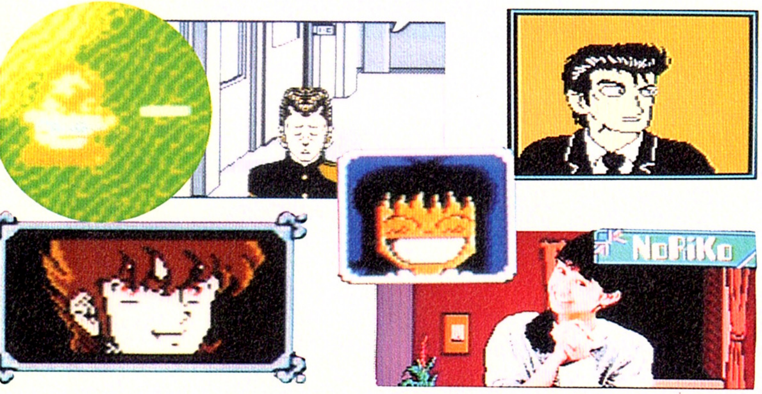
23年も前にイギリスで創られたあやつり人形劇が、時の流れを超えてゲームになった。いったい23年前のキャラを使うメリットってどこにあるのだろう。

文●RYOII

キャラクターゲームの人気の秘密

ジャンルというわけではないけれど、ゲームにはキャラクターものといわれるカテゴリーが存在し、それなりの人気を誇っているのはキミたちも知ってのとおり。ところで、キャラクターものって聞いて何を想像するかな? 北斗の拳、ドラゴンボール、美味しんぼ、燃える!お兄さんetc.といったマンガ、アニメの主人公がまず思い浮かぶんじゃないかな。続いて、小川範子などのアイドルやビートたけしなどのタレント、そしてマルサの女などの映画やTV番組のゲーム化もりっぱなキャラクターものといえる。さらに広義の意味でいえば、ソフト会社が開発してヒットしたキャラクターを使ったゲーム、たとえばコナミのグラディウスシリーズのキャラを使ったコズミック・ウォーズなんかもこのカテゴリーに入る。

では、なぜこうしたキャラクターものがもてはやされるのか。最大の理由は知名度があるということだ。まったく無名のゲームを売り込むより手っ取り早い。知名度が高いから、雑誌などのベストテンにくい込みやすいし、そうなればさらに注目される。マンガなどの場合、そのマンガの連載誌でも取り上げてくれる(キャラクターものの宝庫・少年ジャンプを見れば一目瞭然だネ)。そして、問屋筋への受けも良くなる。しかも、そのキャラのマニアはゲームの善し悪しとは別に、そのキャラが出ているというだけで買ってくれる。というわけで、キャラクターものというのは、宣伝する上で非常に有利なカテゴリーだといえるわけだ。



キャラクターゲームの落とし穴

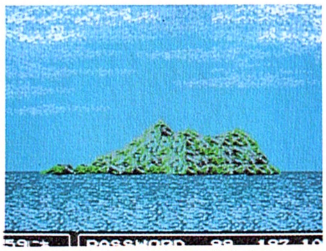
キャラクターものというのは、制作者側にとってみても、実においしいカテゴリーといえる。なぜって、すでにキャラクターはでき上がっているし、ストーリーだってあるんだから。制作者とすればこのありものを、どうアレンジすればいいのかだけ考えればいいわけだ。

しかし、ここにキャラクターゲームの落とし穴が潜んでいる。というのは、アレンジするだけということは、自分がお腹ならぬ頭を痛めて生んだゲームに比べると身の入れかたが希薄になるし、またキャラクターが決まっているため制作者の創造力が制限されることにもなってしまうわけだ。さらに、極論すれば、どんなゲームに仕上げたとしてもキャラクターの力である程度のセールスは見込める。こうしたマイナスの要因が働くと、名前だけのいわゆるクソゲームが出現するわけだ。キャラクターゲームに傑作といわれるものが、非常に少ないのは、どこかにマイナス要因が潜んでいるからにほかならない。

キャラクターゲームの可能性

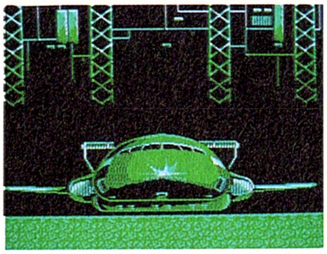
さて、このサンダーバードはキャラクターものとしては珍しく、TV番組からの登場となった。しかも、海外で23年も前のもので人形劇とくれば、これはもう空前にして絶後。さらに知名度という点でも、他のキャラクターゲームに比べて低いということもこれまでのキャラクターものとちょっと違っている。それがクオリティーのベクトルをプラスに向けているようだ。本来、キャラクターものは先ほど書いたように魅力的なキャラクターやストーリーがあるわけで、これをうまくアレンジすればすばらしいものができる可能性は大きい。要は制作者の原作に対するこだわりとアレンジャーとしてのクリエイティビリティーではないだろうか。このサンダーバードを見る限り、原作の良さを生かしながらゲームとしてもレベルを保っているように思う。具体的にいえば、キャラの魅力をきちんと表現し、シューティングゲームの中にもストーリーを盛り込みメカも忠実に描き、シューティングとしてもなかなか手ごたえのあるものになっている。

キャラクターものというのは、作り手如何によって、背中あわせの傑作と駄作という面をもっており、どちらにもころぶ可能性を秘めている、そんなゲームなのだ。


↑ここがサンダーバードの秘密基地トレーシー島。グラフィックがキレイだネ



↑パネルにメンバーの顔が映っているというシーンがなつかしいのだ


↑2号がポッドメカを積み込むシーン。忠実に再現されている

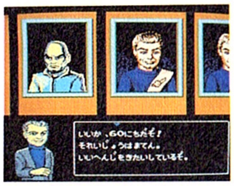


↑シューティングになってもメカの姿形を保っているのがイイね

フッドの野望を砕くためサンダーバードが今飛び立つ!

ストーリー

国際テロリストのフッドがトレーシー一家に挑戦状をたたきつけてきた。彼はサンダーバードのメカをわたさなければ、地球に隕石を落とすといって、きたのだ。フッドは宇宙で強力なエネルギー源を手に入れ、これで隕石をコントロールしているという。期限は60日。この間にフッドの野望を砕くのだ。



←サンダーバードをにくむフッドがメッセージを送ってきた



↑5号のジョンからの通信。こうして事件が始まるのもTVどおり



←フッドの野望をくじくため、サンダーバードが出動する

戦闘

5号ジョンからの通信によって、強力なエネルギーの発信源が割りだされた。それぞれの場所を調査して、原因を探りだし、その発信源を破壊することが目的だ。そのためのメカとして、1号と2号が採用された。世界地図に映しだされた謎のポイントへ発進し、目的を遂行しよう。



↑ブレインズの分析の結果、この3ヵ所がエネルギー発射ポイントだとわかったのだ

火山ステージ




←火山ステージでは噴火に注意が必要だ

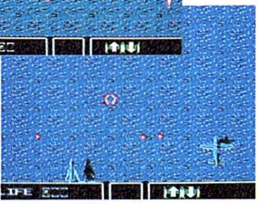


←火山弾や噴火をさけて奥へ進むと…

基地ステージ

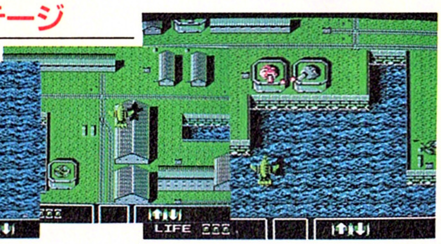


←海からフッドの基地へ潜入する

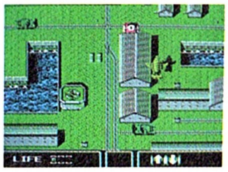
←海上で敵機を破壊するのだ

戦艦ステージ

←フッドの戦艦である。ここは過激なステージだ

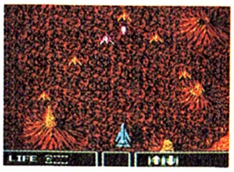
アイテム



↑このアイテムでオプションが装着される



↑敵の大砲の中にもアイテムがかくされているゾ



↑色の違う敵はアイテムを持っているのだ

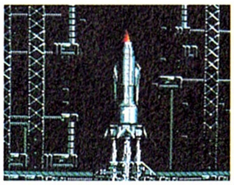
1号と2号を操作して向かいくる敵や隕石を撃破しながら目的地へ進んでいくわけだが、敵の中には色の違うヤツが時々まじっている。実はこいつを撃つとアイテムが出現する。これでレベルアップして進んでいくことになる。

メカ&メンバー

サンダーバードの魅力はいまでも最新のメカと、個性豊かな4等身マリオネット。このメカとキャラが一体となって事件に立ち向かうところがサンダーバードのおもしろさだった。下にある1～5号を中心にさまざまなポッドメカを駆使して、事件を解決していく。

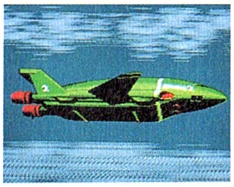
このゲームをプレイするときにも、できればこうしたキャラクターを覚えてプレイすると、ゲームにたいする愛着もわいてくるというもの。サンダーバードを理解するうえでも、ぜひメンバーとメカを覚えてプレイしてほしいと思うわけです。

1号



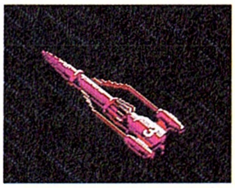

←1号パイロットは長男のスコット。1号は移動指令塔としての役割も担っている

2号



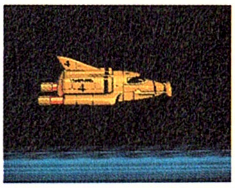

←2号パイロットは次男のバージル。ポッドメカを運ぶのが役割だが戦闘機ともなる

3号




←3号パイロットは五男のアラン。宇宙ステーション5号への連絡用として使われる

4号




←4号パイロットは四男のゴードン。海中で活躍する。ファイヤーフライの操縦も彼

5号




←5号宇宙ステーションでSOS電波をキャッチするのは三男のジョンだ

超人ウルトラベースボール

カセット　カルチャーブレーン／10月27日発売
¥6500（税抜き）

幕の内弁当的生き方とは

「名物にうまいものなし」と申します。だから旅先でもついつい頼んじゃうのが幕の内弁当。いろいろなおかずが入っているからハズレが少ないんだよね。

文／三位中将泰隆♡（少し恥ずかしい）



アクション性あり、シミュレーション性ありのバラエティ豊かな野球ソフト。飽和状態の野球ソフト界で、果たしてホームランをかっ飛ばせるか？

スペシャリスト？　それともゼネラリスト？

自称「必勝本の大鶴義丹」三位中将泰隆です。どうも。

最近思うんだけど、世の中ってやつはおたっきー的なものと非おたっきー的なもののふたつに分類できるような気がする。ま、これはあくまでも個人的な意見なんだけど、この考え、世間一般における概念だと、スペシャリストとゼネラリストとの区分にあてはまるようだ。これらのことば、簡単にいうなら前者は専門バカ、後者は何でも屋っていうことになる。弁当でいうなら前者はマスずし、後者は幕の内弁当ってとこですか。（少々強引かあ？）

ご存じのとおり、幕の内弁当は、卵焼き、焼魚、かまぼこなど、一般的に好まれるおかずの多くを一堂に会したものである。強烈な個性はないけれど、何でもありというオールマイティさが売りだ。エブリタイムOKってわけ。

さて、それでは我がウルトラベースボール君はどうだろう。

ファミスタ的なプレイ要素、ベスプレ的なシミュレーション要素、ファインプレイ、球場選択などのアトラクション要素がめいっぱいつまっている。あれもこれもどれもそれもと欲ばった、まさに幕の内弁当的なつくりだ。

でも、おかずにうなぎの蒲焼き、松阪牛のステーキ、キャビアなど入った豪華版の幕の内ではない。あくまでも基本に忠実な、伝統的幕の内弁当である。味もそれほど悪くはない。

ウルトラプレイというスパイスが、ほんのりと隠し味にきいているし、さわやかな細工も随所にみられる。

まさに万人受け、どんな好みも充足させられるような仕上がりをみせている。



↑ファミスタ。多くの野球ソフトがめざし、越えられないでいる野球ソフト界の巨峰



↑ベストプレープロ野球。アクション性排除というドラスティックな発想が大受け

難しいのはアイデンティティの確立

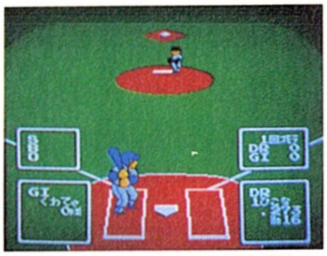
メイン画面の構成は、伝統のファミスタ型式。操作性にも問題なく、それなりに楽しめる。シミュレーション性もまずまず。マジックナンバーが出るなど芸の細かさもある。ウルトラプレイは爆笑ものだ。

ここまで読んだ読者ちゃんは「なんだ、けっこういいゲームじゃん」と思うことだろう。実際、まずまずのでき、いやかなりいいできなのである。ウルトラベースボールって人は。

でもね、平均点は軽くクリアしてるんだけど「これだ」というものがない。プレイ要素はあくまでもファミスタ。シミュレーション要素はベスプレ。できのいいものを基本にしているから、悪いはずはないんだけどね。

いっそのこと、ウルトラプレイに絞ってゲームを作ったほうがよかったのではないだろうか？　ウルトラプレイには使用限度があって、それを越えるとたちまち普通の野球になってしまう。これではせっかくのウルトラプレイがもったいない。

目のつけどころはいいのだから、ウルトラプレイをもっと活用してほしかった。足かせつきじゃなく、純粋にウルトラプレイを楽しめるようにね。



↑ウルトラベースボールのメイン画面。オーソドックスな形の画面構成である

魔球はさだめ、さだめは番場蛮

昭和40年代前半生まれの人にとって、魔球といえば番場蛮。そう『侍ジャイアンツ』の世界だ。

大回転魔球、ハイジャンプ魔球、えび投げハイジャンプとかいっしょうけんめいマネしたんだよな、中日ファンのくせに。ただ、どうしてもできなかったのが分身系の魔球だ。軟式のテニスボールをいくらつぶしても、ボールは分身しなかった。

『ウルトラベースボール』では、分身魔球はもちろんのこと、物理学の公式を無視した魔球、ウルトラ打法などがめじろ押し。ウルトラリーグの選手の一投一打から目が離せない。

というわけで私とベクトル山田は、ウルトラプレイの使用限度を越えると即リセット。ウルトラプレイを味わいたいがために、また最初からゲームをやり直してしまうのであったとさ。



↑こんなにある魔球。選ぶのにもひと苦労だ。フヘヘ、どの球を投げてやろうか…

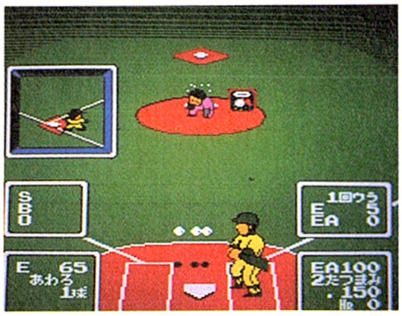


では、試食といってみましょうか!

モードはオープン、ペナントレース、エディット、リーグつくる、ウォッチの5つ。

実際にゲームをするのはオープン、ペナントモードだ。ペナントの成績、エディット、リーグのデータはセーブされる。

ウォッチモードは単に観戦するだけなので除外。残り4つのモードを以下で解説しよう。



オープンモード

オープンモードは1試合のみのプレイモード。1人プレイ、対戦プレイの2通りの遊び方がある。プレイヤーは好きなチーム、球場を選び、コンピュータまたは人間と対戦する。

試合の結果、選手の成績などはセーブされない。あくまでもその場限り。あとくされのないプレイができる。

チームの選択



←計24チームの中から好きなチームを随意に選ぶ

球場の選択



←計6つの球場から好きな球場を随意に選ぶ(芸なし)

エディットモード

元からあるセンチュリーリーグ、パラダイスリーグ、ウルトラリーグの18チームをベースにして、新たに6チームをつくることができる。

バッターは打率、ホームラン、走力、守備力を、ピッチャーは防御率、スピード、変化球、体力をそれぞれ変更できる。新しいデータはセーブされる。

変更するチームの選択



←18チームの中から最大6チームをエディットできる

エディットの終了



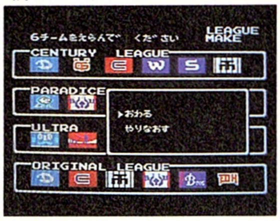
←データ変更されたチームは、そのままセーブされる

リーグつくるモード

センチュリーリーグ、パラダイスリーグ、ウルトラリーグの18チームの中から6チームを選んで、新たにオリジナルリーグをつくることができる。エディットしたチームもオリジナルリーグに加えられる。

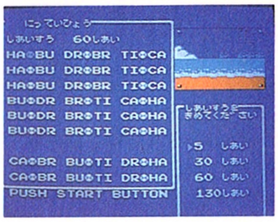
オリジナルリーグを使用してのペナントレースも可能である。

新しいリーグの製作



←フォッサマグナ以西のチームのみのリーグも作れる

既存のリーグと同様だ



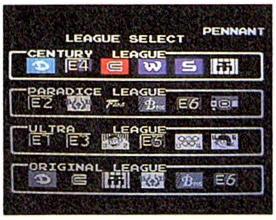
←オリジナルリーグのペナントレース。優勝はどこ?

ペナントレースモード

センチュリーリーグ、パラダイスリーグ、ウルトラリーグ、オリジナルリーグの4つのうちから1つを選んでペナントレースを戦う。

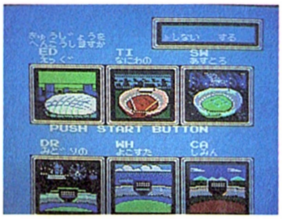
プレイヤーが実際にプレイするだけでなく、コンピュータどうしの対戦を見守ることもできる。各チームの順位や個人成績はセーブされる。

リーグの選択



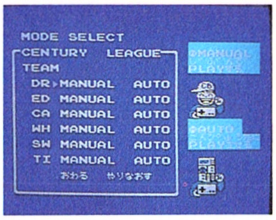
←任意の4つのリーグからひとつを選び出す

フランチャイズの設定



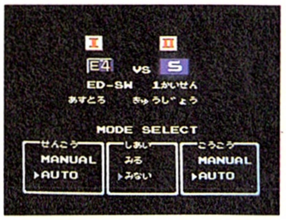
←フランチャイズ(地元)の球場を決定する

プレイの選択



←実際にプレイするか、オートにするか決定する

対戦を見るか、見ないか



←どちらもオートにした場合、試合を見るか決定する

チームの成績



←チームの勝率、ゲーム差などの成績が表示される

個人の成績



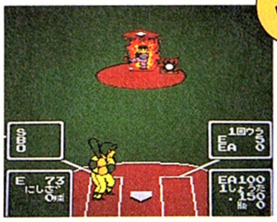
←個人成績は、打率を始め6つの部門が表示される

ウルトラなテイスト

ウルトラプレイは、ウルトラリーグチームの選手のみ可能な技だ。選手それぞれにウルトラポイントが設定されていて、ウルトラプレイを使うたびにポイントが減少する。秘打では3ポイント、魔球では3ポイント、魔守備では5ポイント減少。ポイントが0になるとウルトラプレイは使用不可能だ。

ウルトラなピッチャー

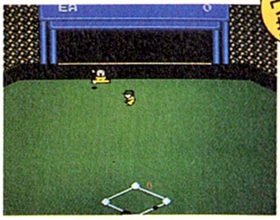
魔球



←ピッチャーが燃え上がると魔球の登場だ!

これがミサイル打法だ

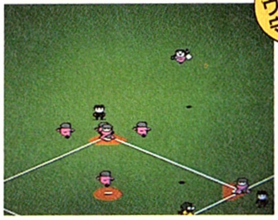
ウルトラ打法



←捕球した野手はフェンスまでふっ飛ぶ!!

いやはや鳥人だ!

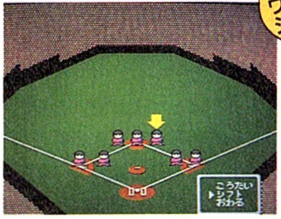
ウルトラ守備



←ホームラン性の打球だってキャッチ可能!?

シフトの変更は君次第

ウルトラシフト



←ボールのはい出るスキ間なんてないぜ!!

カセット ポニーキャニオン
9月14日発売／¥5800（税抜き）

ファミコンで将棋を遊ぶ

RPGとかAVGなどのジャンルで分けるならば麻雀などと同様に「テーブルゲーム」に分類されるこの将棋。今、ファミコンはここまで強くなったのだ。

文●手塚一郎



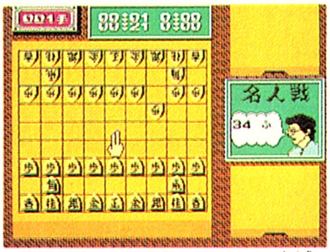
「谷川浩司の～」という冠のついた将棋ソフトの第３弾。対局はもちろんのこと、第46期名人戦の再現やはさみ将棋などの遊びも収録されている。

誰と指すのかが問題なのだ

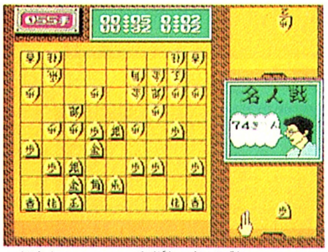
"真剣"なる言葉がある。

夢枕獏の小説「風果つる街」にも登場する言葉だ。将棋を題材としたこの小説の主人公は、アマチュアの棋士である。が、ただの棋士ではなく、真剣——つまり、お金を賭けて将棋を指し、それによって生計を立てている真剣師なのだ。

棋士は、それもプロになると、何十手、いや時には百手以上も先を読むといわれている。それでもなお勝つ者と負ける者がいるのはなぜか。それは、熟考の上で絞られた数手の中のどれを選択するかという、その人の資質によるそうだ。そして、忘れてはいけないメンタルな部分にもよるであろう。



↑谷川浩司との名人戦が始まった。勝負は全部で7局。先手の谷川は角道を空けた



↑対局もそろそろ中盤。相矢倉から、ぼくは中央に飛車を持ってきて一気に勝負に

先の小説の主人公は、この精神的な部分での駆け引きに秀でている。棋士としての腕前もさることながら、精神攻撃をも使い、勝ちを収めていくのだ。

己れの精神状態で勝ち負けに大きく差が出てくるテーブルゲーム。相手との駆け引きが重要視されるこのタイプのものを機械——ファミコン相手に遊んでみると……。やはり人間以上の遊び相手は存在しないのだと痛感する。

将棋ソフトが持つべき条件

同じテーブルゲームのものとして麻雀ソフトがある。最近では次々と登場する雀士たちに特徴を——つまり個性というやつだ——を施し、単調になりがちな展開に変化を与える方向性が主流となっている。

これを将棋でやることは不可能ではない。不可能ではないが、やることにそれほどの意味があるとは思えない。麻雀よりも、もっと臨機応変に手が変化していくからだ。

では、ファミコンで遊んでいるんだと割り切った時に将棋ソフトが備えているべき最少限の条件とは何であるのだろうか。

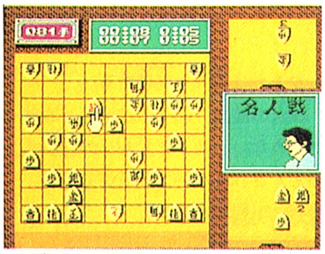
強さ、である

この「谷川浩司の将棋指南III」は、ここに固執している。強い将棋ソフトを創ってやる。その執念にも似たポリシーがビリビリと感じられ小気味いい。特に序盤が強い。将棋には定石といって、基本となる指し方がいくつも存在する。こちらの戦法に合わせて対応してくるのが憎らしいほどだ。

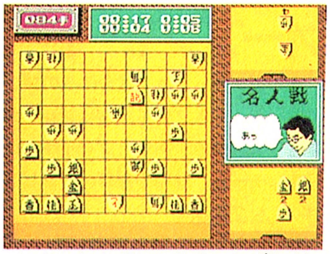
しかし、それも中盤、終盤ともなると影を潜めてしまう。

なぜか？

別にカセットが精神的に弱いわけではない。当たり前だ。それは「将棋」そのものの奥が深すぎる点による。



↑終盤近く。成りこんだ龍でかき回したいところ。相手の守りはかなり薄いぞ



↑一気に寄せに入る。相手の持ち駒は金と歩だけ。勝負は決まったようなものである

将棋ソフトならではの工夫

例えば、将棋に似たタイプのゲームとしてチェスが挙げられる。このチェスのソフトには（パソコンの話だが）異様なまでに強いものがある。

では、将棋は？

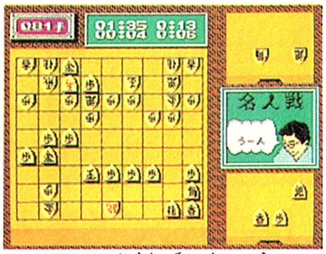
残念ながらファミコンはもちろんのことパソコンにも見当たらない。というのも、将棋には持ち駒という概念があるため、展開のバリエーションが無数。つまり、現在の機械ではそこまで先を読めないのだ。さらに、読もうとさせるなら、それこそ一手指すのに何時間——なんてことになりかねない。結局のところ、遊びやすさのために強さを妥協しているわけなのだ。

そこでいくつかの解決策がある。

パソコンソフトの「森田将棋II」では、盤面を５×５とし、コンピュータ側の強さをアップさせている。

また、この「谷川浩司の将棋指南III」は、コンピュータおよびプレイヤーの差し手に制限を加え、本来の将棋とは違った意味での楽しさを味合わせてくれる。これはオマケ的存在の「スロット将棋」だ。３種類のスロットを回し、出た駒のどれかしか動かせない。一見運に頼るしかなさそうだが、なかなかどうして楽しませてくれる。

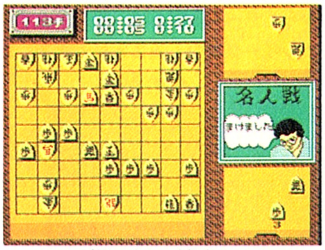
ファミコンとの将棋もそれほど悪くはないな。



↑そして、もう一局。手を抜いて指してみた。ピンチのように見えるけど……



↑谷川浩司の読みは、かなり浅い。ペチペチと打ってやるだけで、はいこのとおり



↑ちょっと頭を使えば楽勝。このソフト、終盤が弱いのが残念なんだよねえ

単なる遊び道具だと思っていたファミコンがライバルに！

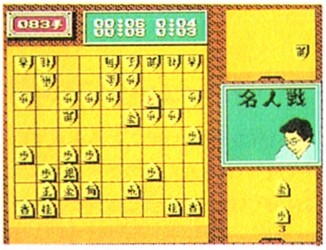
名人戦



↑「おねがいします」の音声合成と共に名人戦がスタート。谷川くんは礼儀正しいぞ



谷川浩司がキミを相手に真剣七番勝負をくり広げるのが、この名人戦だ。次に紹介する「対局」に見られる拡張機能こそ備わっていないが、このゲームのタイトル〝谷川浩司の〜〟を思わず納得してしまうような臨機応変な指し方をしてくる。プレイヤーの戦法に合わせた戦いを見せてくれる点がミソ。



↑いきなり終盤。これぐらいならば一気に詰められそうだ。右側から攻めてみる

←ちょいと手数をかけてしまったが、無事詰めることができた。残り6局もガンバろう

対局

この「対局」は、名人戦のように規模の大きいものではなく、軽く一局楽しむかな、という時のためのものだ。もちろん、対コンピュータ、対人間の両方を遊ぶことができる。

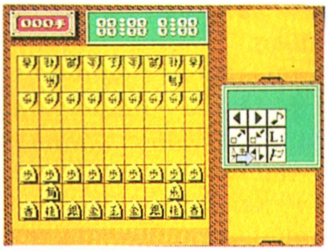
対局における特筆すべき点は、その拡張機能の多さだ。手を戻したり、進めたりは当然のこと。セーブやロード、棋譜入力、盤面反転、投了、果てはBGMの選択までできてしまう始末。



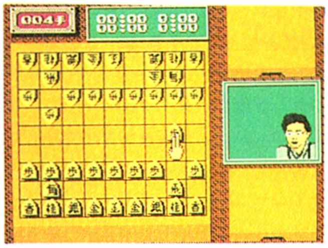
↑対局には1人用と2人用がある。1人用ではコンピュータの強さを選ぶことが可能

また、コンピュータの強さを選べる点もうれしい（レベル1は4〜5級、レベル2なら2〜3級程度の実力とマニュアルには記されている）。

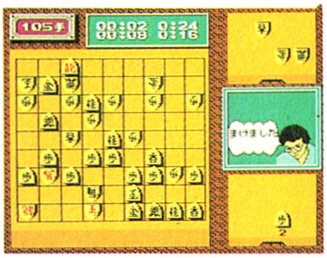
盤面反転を使えば（面倒くさいが）コンピュータ対コンピュータも可能だ。試しにやってみたところ、137手で先手の勝ちだった。対コンピュータ戦で遊ぶならば、先手を譲ると少し手強くなるかもしれない!?



↑拡張機能が多いのが「対局」の特徴。盤面反転を使えばコンピュータ同士の対決も



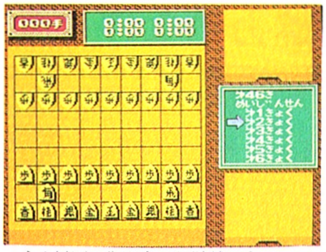
↑コンピュータの強さをレベル2に設定すると2〜3級の強さを楽しめるのだ



↑ピンチになっても結構平気なもの。時々指す大ボケの手が機械らしくなくて良い

棋譜鑑賞

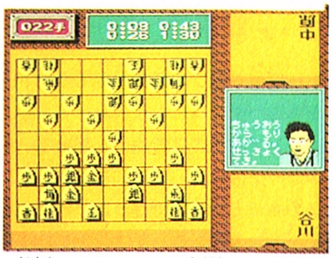
「棋譜鑑賞」とは文字通り、試合を盤面で再現し、それを見て楽しむもの。このソフトには、第46期名人戦――谷川浩司対中原誠が対局した全六局すべてが収録されている。Aボタンを押せば一手進み、Bボタンで戻すことも可能。ポイントとなる局面では谷川浩司のコメントが表示される点がいい。



↑棋譜鑑賞は第46期・名人戦を見ることができる。これで勉強するのもいいだろう

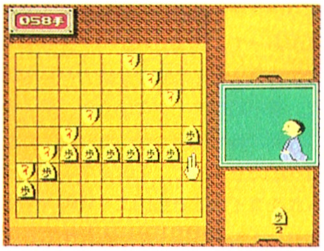


↑棋譜鑑賞は、Aボタンで進め、Bボタンで手を戻すこともできる。便利な機能だね

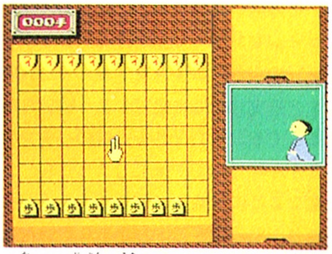


↑対局のポイントとなる局面では、谷川浩司のコメントが表示されるのがうれしい

はさみ将棋



↑おまけともいうべき「はさみ将棋」。手数が100になると勝負は自動的に終了する



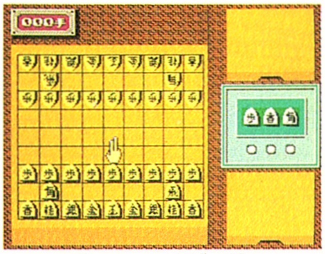
↑勝つと自分の駒がひとつずつ減って難易度がアップしていく。ヒマつぶしに最適ね

スロット将棋

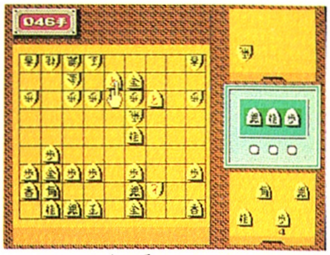
先にも少し触れたスロット将棋がこれだ。ルールは普通の将棋と同じ。しかし、その指し方が違うのである。つまり、自分の動かしたい駒を自由に動かせるわけではないのだ。

画面の右にはスロットがあり、Aボタンを押して止める。ここで表示された駒しか動かすことが許されない。ほとんど運に頼るしかなさそうだが、実際に遊んでみるとそうではないことに気がつく。スロットに出やすい駒と出にくい駒があるわけである。

7が3つ並ぶと7回連続で指すことができる。ただし、王手をかけるとその時点で終了だ。人間同士で遊ぶと結構盛り上がるぞ！



↑これが噂のスロット将棋。右のスロットに表示された駒しか動かせない点がミソだ



↑スロットに歩が出やすいことからも、これを最大限に利用するのがコツといえるね

アメリカンドリーム

カセット ココナッツジャパン／9月23日発売
¥5900（税抜き）

ギャンブル好きのための清涼剤

ギャンブラーの憧れといえば、"いつかはカジノで大儲け"すること。実際に成し遂げるのは限りなく不可能に近くても、モニターの中ならDREAM COME TRUE！

文●S-MAN



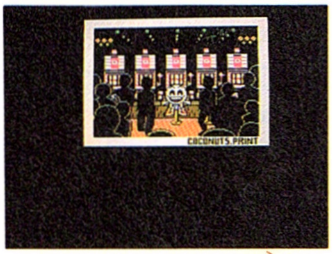
パチ夫くんシリーズのスロットマシン番外編。持ち金$100からスタートし、カジノで大金を稼いでアメリカンドリームを実現するのが目的。

パチスロはどこが魅力的なのか？

一発台やセブン機の規制でやや下火がちのパチンコになり代わって、最近ギャンブルマニアの注目を集めているのがパチスロだ。いかにも日本人センスのネーミングが野暮ったいけど、別にパチンコとスロットマシンが合体したわけではない。この機械、外観はゲームセンターで見かけるスロットマシンによく似てるけど、中身は独特のシステムが組まれている全くの別物だ。

その違いというのは、当たり役だ。ゲームセンターで見かけるスロットマシンの場合、コインを7枚くらい入れると最高10000枚出てしまう機械もある。でも、もしそれを一般のパチンコ屋さんレベルでやってしまったら、大変なことになる。一時のポーカーゲームどころの騒ぎではおさまらないだろう。だから、この機械は当たっても15枚程度に抑えてあるんだ。そのかわり、ボーナスゲームという画期的なシステムがあって、実はこれがパチンコの一発台に相当する悪魔的な魅力があるのだ。基本的なタイプの場合は、ボーナス権利はBARが3つ揃ったら発生する。権利が発生すると、それまで3枚賭けられたコインは自動的に1枚投入制になり、それからは1ゲーム終えるごとに、横一列にJACKが揃えば15枚出る。この権利が6回分与えられるのだ。

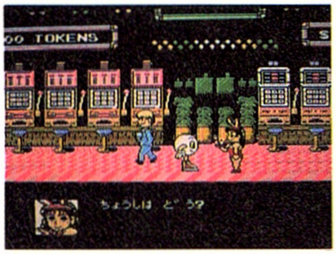
そして、スリー7を揃えた場合のビッグボーナスは、これを3セット繰り返せる。確実に270枚出る計算になるわけだ。この、一度出したら確実に出続けるというところが、一発台に共通するアブない魅力ってことだ。あわよくば一儲けできちゃうかもしれないって気にさせるんだ、これが。しかし所詮はギャンブル、ほどほどにしないとイタイめにあうんだよね。



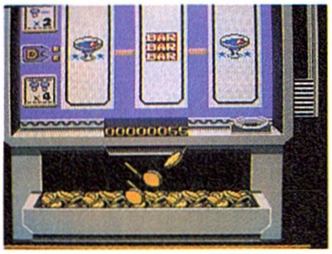
↑大当たりを出して、記念撮影をパチリッ。こりゃあ、さぞかしイイ気分に違いない



↑パチスロを、そのまんまシミュレートしてあるのだ。お父さんた大ヨロコビね



↑舞台はカジノだから、高級感のある店内なわけね。バニーガールもいるよってに



↑この出たときの快感は、出した人にしか味わえない。本物だったらええなぁ

ゲームは本物を越えられるか!?

のっけにパチスロのことをふれてはみたけど、もちろんこのゲーム自体は、ただパチスロだけを楽しむシミュレーションゲームというわけではない。いいたいのは、本物のパチスロもいいけど、ファミコンでもかなり本格的な楽しみ方ができるんだってことだ。

このゲームは、主人公パチ夫くんが、名前の通りカジノで一発当ててアメリカンドリームを実現しようという、目的性のあるRPG風サクセスストーリーなのだ。

そういえばカジノで一発というと、大昔バタヤンとかいう芸能人さんが成功したという話を聞いたことがあるけど（お父さんに聞いてみよう）、とにかくケタ外れに儲かるらしいね。

今回パチ夫くんが訪れたのは、マンハッタンのカジノ諸島。最初に$1000持っていた所持金は、最初の舞台ブルックリンへくるためのヘリコプター代$900を払って残り$100。この所持金たった$100からスタートして、クイーンズ、ブロンクス、マンハッタン、ニュージャージーとギャンブル三昧して、大金持ちになっちゃって下さいというストーリー設定だ。しかし、カジノを牛耳る大親分アル・カポネが、そう簡単にパチ夫くんを勝たせておくわけがないのだっ！　というわけで、そこにRPG風エッセンスが絡み合ってくる。敵キャラやクリア条件などのRPG要素を加え、所持金はさながら経験値という感覚にも捉えられる。

僕はこのRPG要素という部分にかなり期待してプレイしてみたんだけど、これに関しては、残念ながらちょっと消化不良なのかなっていう印象を受けてしまった。やはり、これはストーリー展開のための潤滑剤であって、あくまでもメインはスロットマシンを楽しむゲームだと思っておいたほうがいいのかもしれない……と、主観的に書きとめておこうと思う。

逆にというか、さすがにメインゲームのスロットマシンのほうは、カジノの臨場感を損なわないような苦心の工夫が感じられる。コインが増えていく様子やドル箱が出るなど、ディテールにもこだわっている。グラフィックがちょっと弱いかなという気もするけど、ギャンブル好きの心を確かにくすぐるものがあるのだ。

総体的にみて、決して万人向けとはいえないけれど、ギャンブル好きな人にとっては愛着のある1本になるかもね。毎日会社帰りにパチスロで負けまくってるお父さんへプレゼントするってのも、いいかもしんない。家庭円満にもつながっちゃうしね。



↑まさに一見RPG風のフィールド。もう少し設定を整理すれば……。惜しいなな



↑RPG要素の設定は、基本的にイジワルなものが多い。人生ゲームノリだけどね

アメリカンドリームを実現するためのシステムはこれだ!

ゲームモード

ゲームモードは、本編のゲームと、スロットマシンだけをやるシミュレーションの2つ。シミュレーションといったって、本編でいやってほどプレイすることになるから、基本的には1種類だな。練習してうまくなるという感じのモンじゃぁないし。確かに、ある程度のコツはつかめると思うけどね。



↑これが最初に出てくるモードセレクトの画面だ。特にコメントはない

華麗なるアメリカンドリームの世界!?

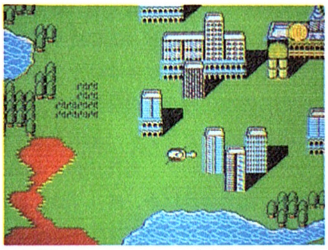
前作でスーパーパチプロの名声を欲しいままにしたパチ夫くんは、円を$に換金し、日本を飛び立った。現地で$1000を用意したパチ夫くんは、最初の島へ渡るときに、いきなりヘリコプター代$900をボラれる。残りの所持金は$100のみ。しかも、日本の凄腕ギャンブラーの来訪を耳にしたカジノの大ボス・カポネは、刺客を放ってパチ夫くんの行く手を阻むつもりだ。島のいたるところでバクチ打ちやスロットマシンといった敵キャラが出現するぞ。

最後はカポネを見つけ出して世紀の大勝負。はたして、勝ってアメリカンドリームの栄光をつかめるのか!? 運命やいかに!!





↑アメリカンドリームの夢先案内人はこのお姉さん。パツキン(金髪)である



↑移動中のヘリ。あとで地下鉄や船なんかも出てくる。移動方法はいろいろあるのだ



↑謎解きの要素も若干含まれている

これが全体マップだ!!

移動すると島の全体マップが出る。特にチェックする場所はないけどね。



←マップは、ひとつの島でもかなり広いのだ

敵キャラが出現

フィールド上をウロついていると、敵キャラと遭遇する。敵キャラとの対戦方法は、もちろんギャンブル。敵の種類は少なくて、ほとんどスロットマシンかお竜さんと戦うことになる。場所によってレートが変動し、変化を持たせてあるんだ。そして、厄介なのが暴漢だ。襲われると、病院送りにされて入院費$10000を支払うハメになるぞ。



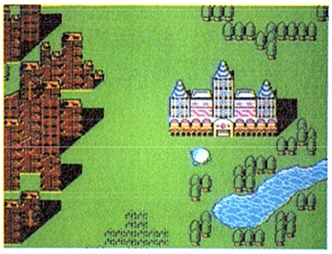
←スロットマシンはビッグ・オア・スモールで勝負する



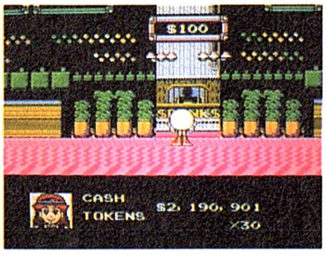
→お竜さんの場合は、御存じ丁半のサイコロ勝負なのだ

スロットマシンで稼ぎまくろう!

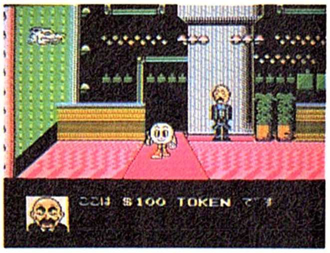
カジノには、一般向けとビップ専用の2パターンがあって、ビップ専用の場合はどこかで手に入るビップカードがないと入れない。そこはレートが高いんだ。スロットマシンをやるときには、まず店内のBANKで$をトークンと呼ばれるコインに替える。ここではパスワードも教えてくれるよ。店を出るときも、ここへ立ち寄るんだ。店内はフロアごとに5段階のレートがある。



↑光っている建物が、入れるところだ。ここはカジノの建物。さあ、稼ぎまくろうぜ



↑BANKで$をトークンに替えてプレイするんだ。レートをよく考えてね



↑店の左端から上下のフロアへ移動できるんだ。レートは4~5段階用意されている

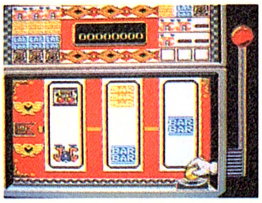
スロットマシンの種類は5つある。トークンはどれも3枚まで入れられて、✚の下を押すとドラムが回転、放すと止まり始める。パチスロは、Ⓐで各ドラムをストップできるんだ。やって面白いのはパチスロだけど、なにせ最高の900枚出すまで時間がかなりかかる。オススメはダブルカクテルだね。

POT O GOLD



←当たり範囲が広く、最高1000枚出る

JACK POT



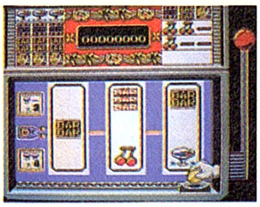
←掛け率により、最高3000枚まで出るのだ

PACHI SLOT



←ゲーム性が高いパチスロ。面白さはピカイチ

DOUBLE COCKTAIL



←カクテル柄の役が有効。最高2400枚出る

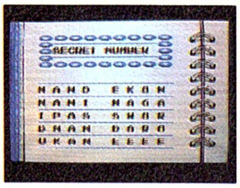
BONUS SLOT



←ボーナスゲームが面白い。最高1000枚出る

ちと長いパスワード

BANKで聞けるパスワードは、なぜか40ケタもあって使いづらいのだ。しかも見るときと入れるときのレイアウトが違うのは、ちょっと不親切だなあ。



←なんでこんなに長いパスワードが必要なのか、ちょっと疑問に感じてしまうのだが……

ワールドスーパーテニス

カセット　アスミック／10月13日発売
￥5900(税抜き)

世界4大大会をめざせ！



ジャパンオープンから始まり、海外ツアーに進出し、世界4大大会の制覇をめざすという目標が設定された、夢のあるテニス・ゲームである。

食欲の秋、読書の秋。人それぞれ、たくさんの秋があるけれど、とりあえず、スポーツの秋ということで、テニスなんぞプレイしてみるのもいいのでは…？

文● AYU♥

プレイモードは盛りだくさん

「ワールドスーパーテニス」の特徴のひとつは、プレイモードが豊富ってこと。友達ともコンピュータとも、かなり熱い戦いを味わえるよ。

このゲームに設定されたモードは全部で5つ。ゲームバリエーションでいうと、シングル、ダブルス、VSの3つに分かれるんだ。まずは、それぞれのモードの説明をしときます。

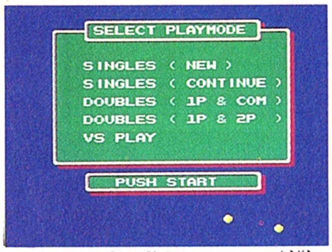
①シングルス(NEW)＝ジャパンオープンから始まり、世界をめざすというモードがこれ。選べるキャラはレンドル、エバート、GIRL、BOYの4人。どのモードでもこのキャラは決まってるんだ。だれか1人を選択したら試合開始。勝てば2回戦進出、負けたらもう1度トライすることになるよ。

②シングルス（コンテニュー）＝全45文字からなるパスワードを入力し、前回の続きからプレイすることのできるモード。入力後は、①のシングルスと同じで、ひたすら勝ち進んでいくのみ。

③ダブルス(1P＆COM)＝プレイヤーがコンピューターとコンビを組んでダブルスをするモード。マイキャラと、ペアの相手を決めるだけで、いきなり世界へと出られる。出場する大会は、全英、米、仏、豪の中から選んでね。ただし、ダブルスの場合、1つの大会で優勝するとゲームオーバー。グランドスラムをめざすことはできないよ。

④ダブルス（1P＆2P）＝友達と2人でコンビを組めるダブルスモード。あとは③と同じ進行をたどるんだ。

⑤VSモード＝友達と2人で対戦するというファイティングモード。1Pは常に手前、2Pは常に向こう側になるから注意。1試合でゲーム終了だよ。



↑モードの種類は全部で4つ。その時々に合わせて、上手に利用していこう

5つの魔球で天下無敵

今までに出ているテニスゲームは全部で5本。'84年に任天堂から発売された『テニス』をはじめとして、'86年には『テニス』ディスク版（任天堂）、'87年に『ファミリーテニス』(ナムコ)、'88年には『燃えろ!! プロテニス』(ジャレコ）と『コナミックテニス』(コナミ）の2本が出てるんだ。

もともとこの〝テニス〟は、アーケード版でも人気の高かったゲーム。そして今やファミコン版でも、野球ゲームに次ぐスポーツゲームに成長したっていってもいいんじゃないかな。

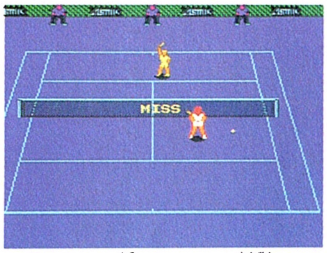
ところで、今までのテニスゲームって操作上のリアリティーを追求してるって感じしない？　当たり判定の向上とか、動きの自然さ、「燃えプロ」あたりでは音声チップを使ってみたりもしてたし。なんかこう、やってみて実際のテニスと大きなズレがないようにっていう方向で作られてきた気がするの。

その意味じゃこの〝ワールドスーパーテニス〟は異色。なんたって〝魔球〟があるんだもん。で、その〝魔球〟の種類は全部で5種類。一応、名前を挙げとくと――『真空打ち』、『天井ロブ』、『大回転』、『分身』、『超速球』ってな感じ。どう、この名前聞いただけでもワクワクしちゃうでしょ。もちろん、実際にプレイしてみても、その期待は裏切られないと思うよ。特に『大回転』はその名のとおり、打ったボールがくるくると大きな円を描きながら相手コートに突きささる（もち成功したらの話だけど）っていうとんでもない〝超魔球〟なんだ。

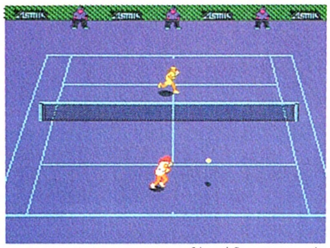
また、この魔球のほかにもサブ画面の〝アドバイス〟が面白い。「キミのネットプレーはひどいね。15%しか成功していないよ」とかなんとかレンドルさんやエバートさんがのたまってくれちゃうんだ。ちょっとした演出なんだけど、コレって面白いと思わない？

それに、もちろんスマッシュやダイビングボレーなんかもできるから、いわゆるフツーのテニスゲームの爽快感もバッチリ味わえちゃうんだ。

ま、操作面では若干トロイとことかもあるけど、プレイのバリエーションはグンと広がってると思うな。



↑タイミングが悪ければミスの連続。ちゃんと練習してから〝おひろめ〟しよう



↑うまく使いこなせれば怖い者ナシの〝魔球〟。大回転あたりを身につけたいね

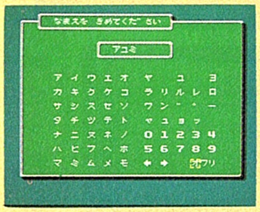


↑〝魔球〟をマスターしちゃえば世界だって夢じゃない。強豪相手に勝ち抜こう！

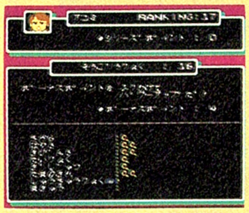
どんどんキャラを育てよう

マイキャラとして選べる4人のプレイヤーのうち、BOYとGIRLは自分の好きなように成長させることができるよ。

初めにBOYかGIRLを選択して、6文字までの名前入力。次にステータス画面が出るから、与えられた20ポイントを上手にふりわけていこう。レンドルやエバートにはない〝魔球〟というステータスもあるんだけど、これは1つ5ポイントも取られちゃうから、余裕が出たら増やそうね。ボーナスポイントは1試合終わるごとにもらえるよ。



←全部で6文字までの名前を入力することができるぞ

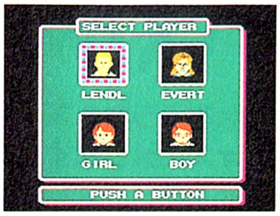


←初めに与えられる20ポイントをうまくふりわけよう

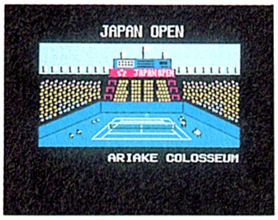
ワールドスーパー"するめ"テニスと呼んで下さい…。

エースをねらえ

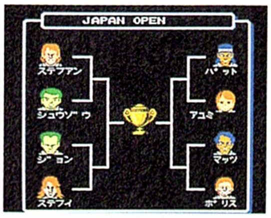
シングルの場合、とにかくジャパンを制覇しなければ世界に出れないんだよね。そこがとっても苦しいとこなんだけど。まあやりがいがあるということで、ハリキッてチャレンジしよう。



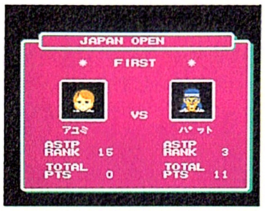
←選べるプレイヤーは4人。ガールとボーイは成長可能



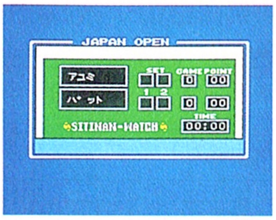
→まずはジャパンオープンから出発。勝てば世界だ



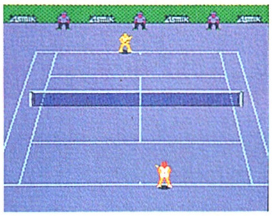
→全8名で争われるリーグ戦。一回戦の相手は誰だ!?



←相手と自分のキャラやランク、ポイントがわかる



←スコアボード表示が出たら試合間近。思わず緊張



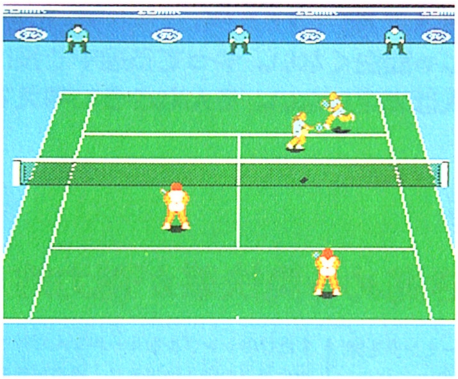
→さあ、試合開始だ。はたしてジャパン制覇なるか

まずはプレイヤーぎめ。前述したとおり、GIRLとBOYはポイントによって成長させられるんだ。プレイヤーが決まればジャパンオープンの始まり始まり。1回戦をクリアできれば2回戦へ。悔しくも負けてしまったら、再トライだ。世界への道は近いかなぁ…？

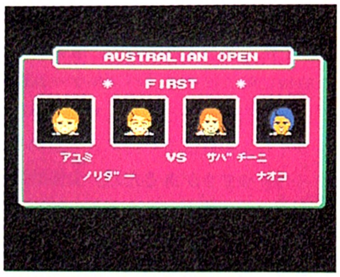
2Pで遊ぶ

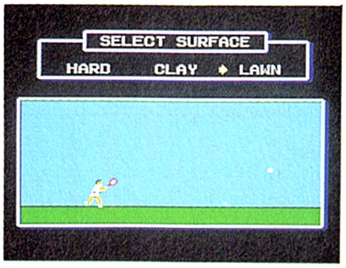
1人もいいけど、やっぱり2人でワイワイプレイするのは楽しいよねっ。

で、2Pのために用意されたモードが2つ。1つはいきなり世界を相手のダブルス。もう1つは友情もへったくれもないVSモード。VSの場合、ハード、クレイ、芝の3種類のコートが選べる。しかも友達の育てたプレイヤーとの対決もできるってんだから、思わず燃えちゃうよねっ。もちろんダブルスでもオリジナルの最強コンビが組めるよ。



↑2Pとのコンビネーションプレイも楽しめるダブルス。あんまりハッスルしすぎて、もめないようにしよう！



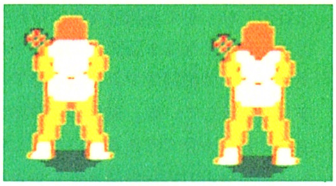


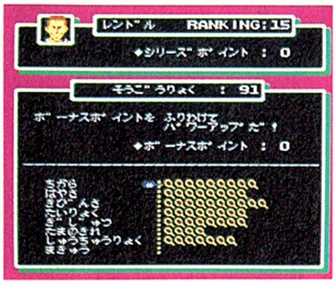
VS

今や世界のトップに立つ、イワン・レンドルとクリス・エバート。このゲームでは、この2人に成り変わってプレイできちゃうワケなんだけど、育てていけない分、自分に合ったプレイヤーを選びたいよね。そこで、下に2人のステータスを並べてみたから、よーく比べてみて下さい。画面上では、髪の毛の長さしか違いはないんだけどね。









↑やっぱり"男"ということでパワーがあるよね。その分細かい操作が難しいかも

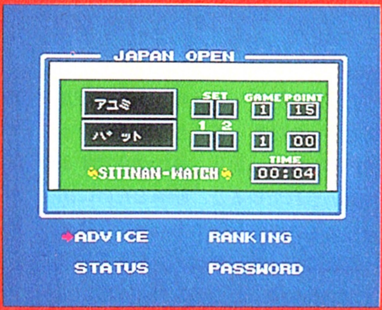


↑レンドルに比べると若干力不足に感じるけど、技術や球のきれで十分カバーできる

サブ画面もしっかりチェック

ゲーム中（シングル）にセレクトボタンを押すとスコアボードの画面になる。この時、スコア以外にもイロイロな情報が得られるから参考にしてね。

まずは、レンドルやエバートからのアドバイス。プレイヤーの能力確認ができるのはステータス。他にもランキングやパスワードなども教えてくれる。





←レンドルかエバートからアドバイスがもらえる



←それぞれのプレイヤーのランキングがひと目で



←マイキャラの能力値の確認もできるんだ



←ゲームを途中で再開できるパスワード表示

落っことしパズルとんじゃん!?

カセット ジャレコ/9月29日発売予定
¥5600(税抜き)



麻雀牌を使用したパズルゲーム。ブタを動かして配置された牌を並べ換えて、穴に落としていく。シンプルながら爽快感のある完成度の高いゲーム。

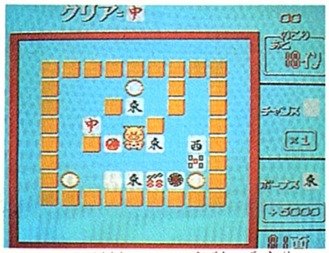
誰でも楽しく遊べる優良パズル

ただ難しいだけじゃ面白くない。やってる途中で投げ出したくなるようなパズルじゃ、普通の人は満足しない。そんなふうに考えてる人に大オススメします。

文●S-MAN

軽快に解き進める爽快感が魅力的

『とんじゃん』というネーミングを聞くと、なんだかお子様麻雀ボードゲームみたいな印象を与えると思うけど、こいつは完璧なパズルゲームなんだ。基本的には、牌を並べ換えて穴に落とすだけのシンプルなルールなんだけど、牌に得点の役をつけたり、得点が倍増するチャンス牌を設けて、高得点を意識したシステムになっているのが特徴的だ。それだけパズルとしての正解範囲を広くとってあるので、最初は実に軽快に解き進める。「パズルゲームはちょっと苦手…」という人でも、少しプレイしてみればすぐにノメり込めるとっつきやすさがあるんだ。全体的にも難度はやや抑えてあるみたいだしね。ギンギンの超パズルマニアの人からみれば、多少は欲求不満に感じるかもしれないけど、リラックスして楽しむには丁度いいんじゃないかな。



↑パズル入門用としても最適の出来栄え。頭の体操を手軽に楽しみましょうね

楽しみ方を誤解しちゃダメなのよ

まず、このゲームは楽しみ方を間違えるとシラけるってことを最初にいっておきたい。つまり、単にクリアするだけの目的でやると、簡単なだけにあまりにもスラスラ進めちゃって、「ぬぁ～んだコレ、甘いぜっ！」なんてヌカすヤツがいると思うのだね。うむ、それは違うって。これは高得点を狙うパズルなんだよ。得点を稼ぐように考えながら遊べば、かなり深いんだよね。そのために、いろんなパターンの役が定められているし、計算自体は複雑じゃないから小さい子でも十分に理解できる。大人のアナタだったら、なおのことハマれると思うんだ。キャラが子供っぽいから恥ずかしいなんていってたら、今日日の面白ゲームはなかなか発掘できないってば。だしょう？

プログラマーぐぬぬ氏からの挑戦状

このゲームの隠れた（？）楽しみは、後半のプログラマーとの対戦だ。まぁ対戦といっても、セリフが出るだけでシステムは同じだけどさ。ちょっと同人ノリだけど、こーいうのはシャレがあっていいと思わない？

→女の子の代わりにこの人がお相手するのだよ





←クリアすると青筋モンで悔しがるぐぬぬ氏

女の子がいるから頑張れるぞ♥

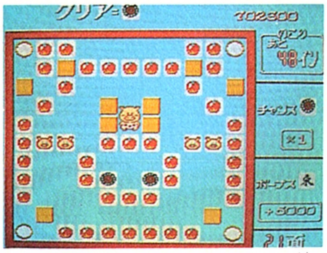
このゲームは、サービス精神も旺盛なのだ。面クリアごとに女の子の絵が出てきて楽しませてくれるぞ。しかもこの絵は、4面ごとに変わるからちょっとウレシイのだ。例の事件で神経質な時期だけど、変にロリってるわけじゃないし、アブないもんではないので安心してよいぞ。



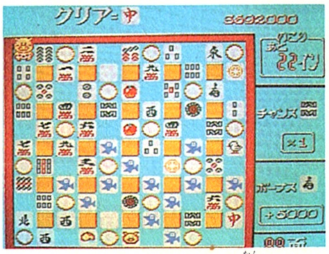
良いゲームの良いところを吸収

設定された牌の配列アイデアの側面からすると、やっぱり『倉庫番』の影響が強いみたいだね。並べ換えが基本だから当然といえば当然なんだけど。でも『倉庫番』との決定的な違いは3つあると思うんだ。1つは、マップというか、フィールドが完全に1画面内同一スペースに納まっているということだ。『倉庫番』がマップを拡張して（1画面内で全体マップは見れたと思うけど）いくらでも難度を高められたのに対し、これは1画面内の限定されたスペースの範囲でできる限りのアイデアを駆使している。難度には限界があるけど、十分でもあるわけだ。しかし、開発者の方の苦労はお察ししますよ、ホント。そして2つめは、なんといっても穴にブロックを落とすことがクリア条件だってこと。時にはジャマものをビシッとうっちゃって、まさにスカッと爽快なのね。何度もいってすんませんけど。3つめは、それに伴ってシステム的にクリアの自由度が高いことね。便利アイテムやプレイバックはできなくても、まず頭に血が上ることはないと思うんだ。

いろいろホメちぎってきたけど、敢えて文句をつける気にもならないんだよね。批評的な見方をすれば、それなりには出てくるだろうけどさ。例えば、得点を稼ぐことの意味づけをもっとハッキリさせるとかね。しかし、ワタシはストレートに認めます、この面白さは。女の子も好みだし、な～んてね。



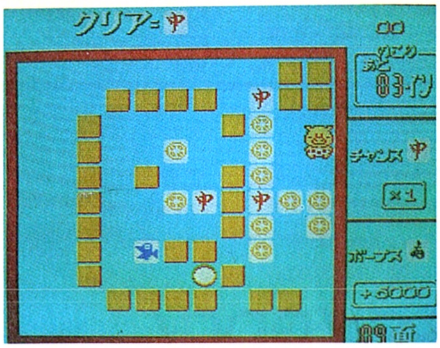
↑この面はやたらと牌がある。こんな面を作れるのも、穴落としのアイデアならでは



↑ここはとってもパズルらしい感じがする面だね。うんと頭を使ってちょーだい

まずはシステムを完璧に把握してからプレイしましょうね！

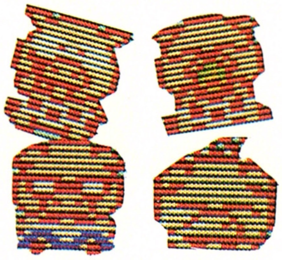
画面はシンプル



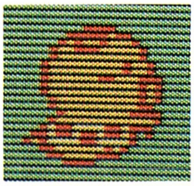
とんじゃんのパズルフィールドは、とってもシンプルな１画面構成。とはいえ、ステージは99面＋α以上（＋αとは裏ステージがあるという意味ね）用意され、ごく単純なものから上級者を唸らせるほどの高度なものまで、そのバリエーションには感心しちゃうのだ。時間制限なんてものもないし、パズル初心者の人にも馴染みやすいシステムになっているんだ。

このブタがキミだ

キミになり代わって牌を動かしてくれるのは、このブタさんだ。見た目同様、とってもカワいらしい動きをしてくれる。牌を動かすときは、ブタさんを✚で移動し、Ⓐ かⒷで行うんだ。ポーズ中もいろいろな動きをするよ。

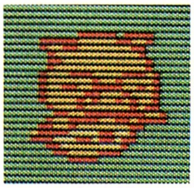


プッシュ



Ⓑ……牌を１マス分だけ動かせるんだ。隣接した牌は、数に関係なく一緒に動く。通常はこれで操作しようね。

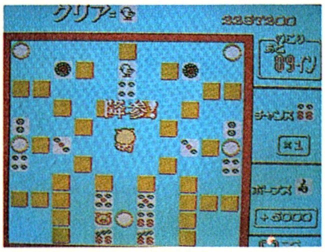
パンチ



Ⓐ……牌を、壁や動かせない牌のところまで一気にブッ飛ばせる。穴に向けると、その列全部の牌が落とせる。

ルールはカンタン

ルールもすっごく簡単だ。ブタさんを操作して、その面ごとに指定されたクリア牌を、指定された規定牌数内で穴に落とすだけ。規定牌数を越えてしまったり、特殊牌（失牌）を落としてしまうと、『失敗』になり、ブタさんが１匹減って、もう一度その面をやり直すことになる。また、通り道に牌が詰まったりして、ブタさんをどうにも動かしようがなくなった場合は、セレクトで『降参』して、やり直しするんだ。



↑ブタさんの通り道を確保しておかないと、『降参』するハメになっちゃうのだ！

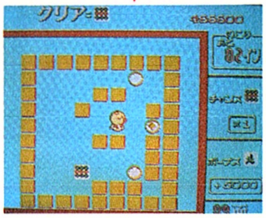
例えば、こんな感じ



←まず、もう一牌から落として打数を増やすんだ



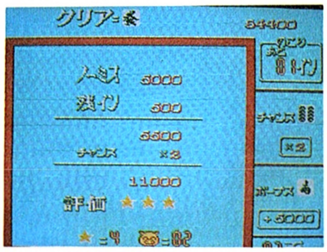
←フィーチャー牌は高得点につながっていくぞ



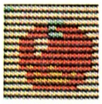
←最後にクリア牌を並べ換えて落とせば完璧ね！

牌の種類＆得点

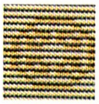
いくら牌を穴に落とすだけっていっても、それじゃぜんぜん高得点につながらないよね。普通牌は、１個につき100点、クリア牌500点にしかならないもん。高得点の秘訣は、いかに役牌だけを落としていくか。打数がクリア牌分だけしかない場合は仕方ないけど、余裕があるときには必ず役牌狙いをしよう。中でも、チャンス牌は強力だぞ。指定されたチャンス牌を落とすと、それ以降のすべての得点が２倍になる。２個めで４倍と倍々されて、８倍まで増やせる。ボーナス牌は１個5000点だ。



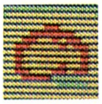
フィーチャー牌



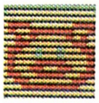
アップル牌 1000点



レモン牌 2000点

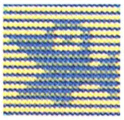


ピーチ牌 5000点



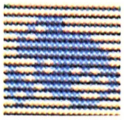
ミート牌 10000点

特殊牌



失　牌

この牌を落とすと、失敗になってしまう。（０点）



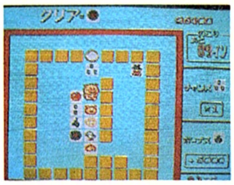
もう一牌

これを落とすともう１打分、打数が増える（100点）

クリア時の得点計算は、ノーミスで5000点＋残イン数（１個につき500点）にチャンスの倍率を掛けた数字が得点になるんだ。うふっ、ガンバッてね♥

評価を集めて1UP

得点計算のときには、その他に評価というのがあるんだ。評価がいいと、★をたくさんくれる。これが10個たまると1UPするよ。（初期設定は３匹）



←効率の良い落とし方をすれば、評価が高いんだ。頭を使おうね

パスワード＆コンティニュー

最初から４面までは出ないけど、５面以降は１面ごとにちゃんとパスワードが出るんだ。８つの柄の牌を組み合わせただけのシンプルさながら、得点も記録してくれる親切設計。もちろんその面からのコンティニューもできるけど、得点は０になっちゃうから、累積点を生かすためにパスワードを入れ直したほうがいいね。

ちなみに全面クリア直前の88面からは、恐怖の『ぐぬぬ氏』との知恵比べに突入するんだ。よって、パスワードは出ない。ここからは、ブッ通しクリアじゃないと累積点は生かせないぞ!!



↑たまに女の子たちがメッセージをくれるけど、得点の低い人にはツライ言葉なのだ



↑こぉ～んなにキャワいい女の子たちがキミにパスワードを教えてくれちゃうのだ！

操作上の注意

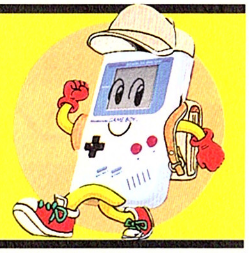
最後に操作方法での注意点をひとつ。Ⓐでパンチすれば、その列の牌をいっぺんに落とせる。これは確かに気持ちいいし、このゲームの最大の楽しみではあるんだけど、絶対にⒶで落とすクセはつけちゃいけない。余計な牌まで落としちゃうからね。

GAME BOY™ CLUB ゲームボーイクラブ

文／RYOII

★遊戯少年倶楽部★ VOL.8 ゆうぎしょうねんくらぶ

暑い日が続いています。外ではセミの声が鳴りやみません。ところで、セミは夜でもミンミン、ジージー鳴くこと知ってました!? 昼も夜もってゲームボーイにはまったときみたいですネ。



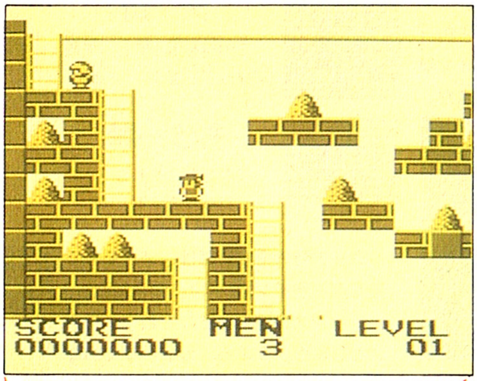


ハイパーロードランナー

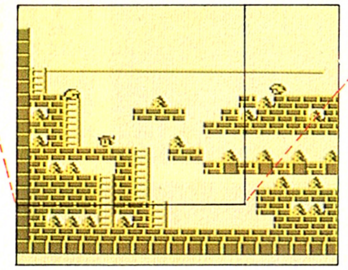
■バンダイ
■9月21日発売
■¥2800(税込み)

名作はいつでもどこでもやりたいネ!

ゲームボーイのソフトのラインナップを見ると、これまでファミコンなどでヒットしたゲームの移植が目につくね。しかも、持ち運び自由なゲームボーイによくマッチしたゲームが選ばれている。そして、このハイパーもまさにそんなゲームの1本なのだ。



←全体が見わたせない分、ちょっとむずかしいかもしれない。見えない敵に注意しよう



↑スタートボタンでポーズをかけて、セレクトボタンを押すと全体が見られる。時々確認するといい

アクションと思考のバランスがGOO!

昔むかし、アメリカというところにアップルというパソコンがあって…、なんてことをいうことができる時代になってきたんだけれど、そのアップルのゲームとして爆発したのがロードランナー。以後日本に輸入されてほとんどのゲーム機に移植されてしまって、ついにゲームボーイに登場となりました。

では、どこにこれほどの人気があったのか?というと、アクションと思考ゲームが絶妙なバランスでセッティングされていたところにあったんだ。ゲームそのものは全然違うけれど、アクションと思考のバランスという点では「テトリス」に共通する部分もあるネ。

今回のハイパーロードランナーは全部で84のステージ。その中を、主人公を操作して、あちこちに散らばる金塊を集めることが目的。ブロックに囲まれたところでは、ブロックを掘る順番を考えないと自分がとじ込められてしまうなんてこともしばしば。また、穴の中に敵を落とし、そのすきに金塊を奪うことも必要で、落とし穴に敵を落とすのもとっても快感なゲームなのだ。

落とし穴大作戦で敵から逃れよう

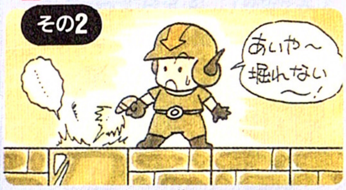
その1



敵が左右から迫ってきたら自分の左右のブロックを掘って敵を落としてしまうんだ。

掘れないブロックもあるから注意しよう

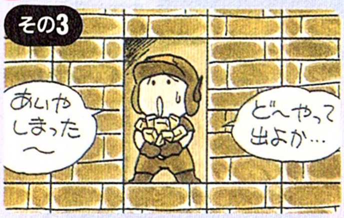
その2



ステージの中には掘ることができないブロックがあるから気をつけようぜ。

ブロックで囲まれた金塊は 頭を使って取りましょう

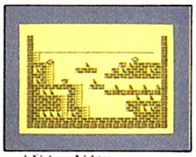
その3



ブロックで囲まれた中にある金塊は、へたな掘りかたをすると中に入れても出ることができず、はいそれまでよということになってしまう。ポーズかけて、どんな順番で掘ればいいか考えてから行動に移るんだ。また、時間が経てばブロックは修復してくるから時間との勝負でもあるのだ。

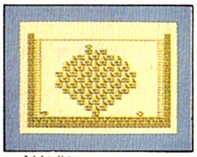
全84ステージのうち13ステージをのぞいてみよう!!

STAGE 1



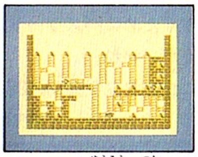
↑右下の金塊がポイント

STAGE 2



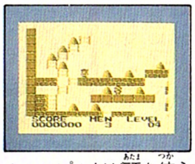
↑金塊樹のステージ

STAGE 3



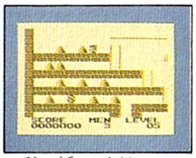
↑ハシゴを有効に使おう

STAGE 4



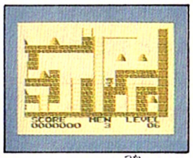
↑シンプルだが頭を使う

STAGE 5



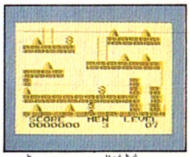
↑敵の動きに注意しよう

STAGE 6



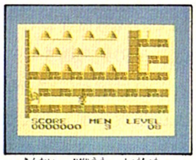
↑バーをうまく使うのだ

STAGE 7



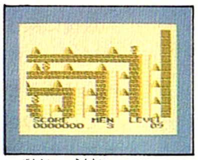
↑飛びおりが重要かも?

STAGE 8



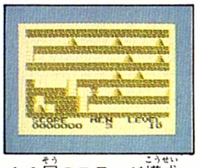
↑金塊は左上に集中だ

STAGE 9



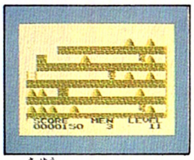
↑全体に金塊があるゾ

STAGE 10



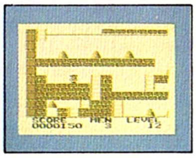
↑6層のステージ構成

STAGE 11



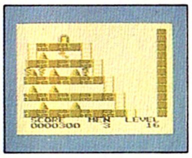
↑左右はしごステージ

STAGE 12

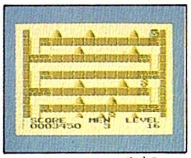


↑あっさりしたステージ

STAGE 16



↑ピラミッドステージ



↑ピラミッドの別室だ



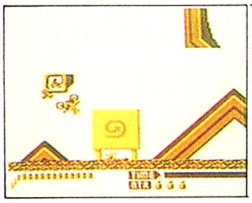
MOTOCROSS MANIACS

■コナミ
■9月20日発売
■¥2900(税込み)

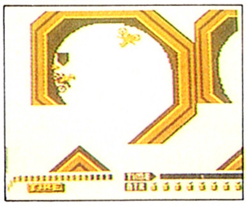
ゲームは本物を越えられるか

ゲームでモータースポーツやるってのは、その迫力からいえば本物にかなうわけがない。でも、テクニックとか技になると、これはなかなか本物を凌駕することだってあるぞ！

ハイテクニックを身につけよう



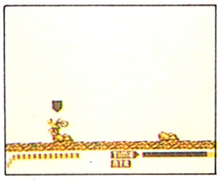
←子連れアイテム出現！これを取ると子バイクがくっついてくるゾ



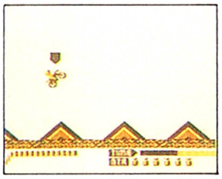
→このゲームの楽しさは2Pにある。けっこうかけ引きも重要となるのだ

さすがにモトクロスコースだけあって、あらゆるシチュエーションが考えられてコース設定されている。ぬかるみや岩、ループ、山、山の連続等々。このコースを制覇するには、テクニックをマスターしなければならない。といってもパターンは前輪を上げるウイリーと空中で前輪を下げる姿勢、そしてパワーアップアイテムのニトロの使用方法と使用場所、これだけをマスターしてミックスすればOKだ。と、いうは易く行うは難いのが世の常。練習あるのみ。

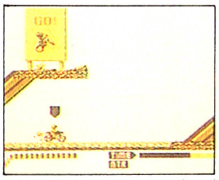
ただ、だらだらと練習をしていても意味がない。コースをよんで、バイクのコース取りをしっかり考えた練習をしよう。練習次第でかなりのハイテクニックも身につくからがんばるのだ。



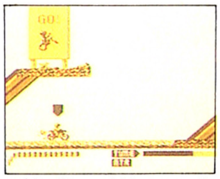
↑岩をクリアするためにはウィリーをつかわないといけない。タイミングをはずすとコケルからネ



↑このように連続する山はウィリーからニトロで、いっきにジャンプして飛びこえるに限るのだ！

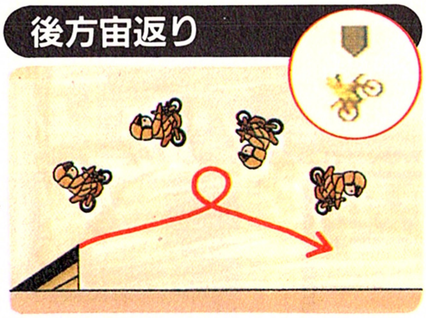


↑アイテムはなるべく取るようにしたい。特にニトロは重要なので、ぜひ取りながら進もう



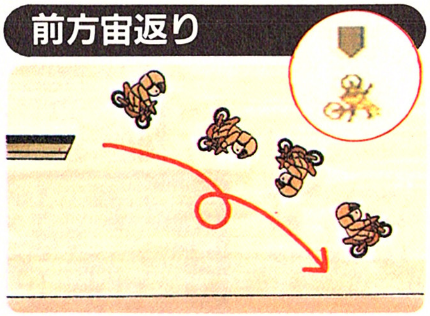
↑下を走ると悪路になる場合がある。コース取りを間違えると、時間のロスとなるからネ

後方宙返り



これは役にたつテクニックの1つだ。やりかたは山などを利用してジャンプするとともにニトロでパワー上げてウイリーすると、くるっと空中で1回転！ループに突っ込むときに応用がきくのだ。

前方宙返り

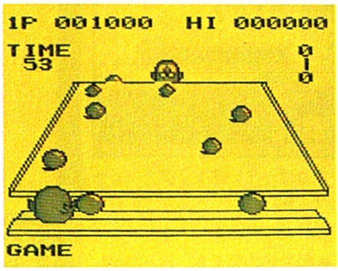


これはけっこう難しいわりに、それほど役にたたない。上から落ちるときに前方を下にしてニトロすると前方回転ができる。余裕があって、自分のテクニックを誇示したいときにやろう。

新作たっきゅ〜便

試合開始から1分以内に10個のボールを相手側にすべて投げ込んだ方の勝ち、というドッヂボールのような内容のゲーム、それが「ぺんぎんくんWars」だ。この他、ビクター音楽産業から「フラッピースペシャル(仮)」の発売も決定。初期のファミコンの名作のゲームボーイソフト化は今後も続きそうだ。

ぺんぎんくんWars(アスキー)



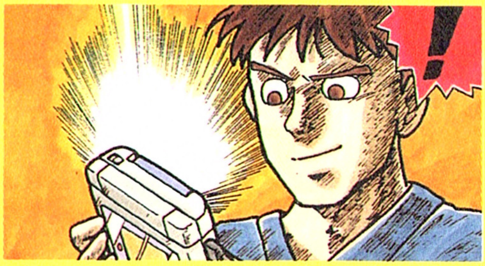
相手にボールをぶつけるように投げるのがコツ。でも相手も投げてくるので、ボールをかわすテクニックも身につけないとダメ。ステージごとに難易度アップだ！

場外コラム

遊戯少年倶楽部

ゆうぎしょうねんくらぶ

げーむぼーいほーろーき 第3話



結局、ドサケンIIは虎と呼ばれたヤツにあれから2度満ガンを振り込んで終わった。残り2人はそれぞれ1度ずつツモリほぼ原点。ドサケンIIがへこんだ分、虎が1人勝ちした格好になった。

「兄ちゃん、今日はついとらんようだのぉ」虎はにっと笑いながらいった。

ドサケンIIは黙ってクレジットカードを雀卓のCD装置にさしこんで暗証番号と金額をインプットした。学生の彼にとってはかなりの高額だった。

「どうするかね、兄ちゃん、まだやるかい？」と虎。

「あぁ、その前にちょっとトイレへ」

そういうと、奥へ向った。

「何か、仕掛けがあるはずだ」ドサケンIIはトイレへ向かいながら必死に考えた。

「ソフトはN社が4枚1組で封印したものを使っている。ソフトに細工することは不可能だ。とすれば、やはりマシンか。しかし、場決めで必ず自分の使いたいマシンにあたるとは限らない。事実、次の半荘では違うマシンを使うことになるだろう。だとすれば……、やはり」

トイレから戻ったドサケンIIは、北の椅子に腰掛けた。すでに虎たちによって場決めが行われていたのだ。

ドサケンIIは手にしたGBを調べた。

「兄ちゃん、何か細工でもあると思ってるのか？」と東家の男がいった。

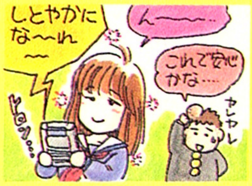
「GB使うようになって イカサマできなくなったのしっとるだろ！」と南家の虎がどなった。

「そうだな」

GBの裏にあるネジの1つ頭がわずかにつぶれていることを確認したドサケンIIはニヤっと笑いながらいった。

こんなゲームをしてみたい

催眠術ゲームがあればいいと思う。自分を天才だって催眠術かけたり、ソフトにRYOII君はとってステキってインプットしておいて彼女にさりげなくわたしてプレイさせれば、もてること間違いなし。ただ、時節がら犯罪に使われないかが心配ではあるが。



PC Engine club VOL.43

夏休みも終わり、みんな、一所懸命、勉学に励んでいることだろーて。だけど、あまり根をつめるとストレスがたまるからねえ。てきとーにゲームで息抜きして下さいね。ふっふっふ。

スーパー桃太郎電鉄 ももたろうでんてつ

●めざすは、日本一の大社長!!

ゲームのルールは簡単。まず、プレイヤーの人数（もちろんコンピュータ相手に1人で遊ぶこともできるけど、ここはやっぱり3、4人首に縄つけてでも引っぱってきてほしいね）、名前、終了年数を入力しよう。んで、目的の駅が決定したら、おもむろにサイコロをふって（とーぜん画面内だが）企業拡大の旅へ、レッツ・ごう！

目的地をめざして、とはいえ、まるで斜眼帯をつけた競走馬のごとく、がむしゃらに前方のみを凝視し、つっ走るだけでは、なんとも芸がないというものだ。途中立ちよった駅で、物件を買ったり（収益のもと、資産を増やすために必要、これがなくっちゃ始まらない）、他のプレイヤーの様子を見て戦略を練るのも忘れずにしよう。ふと気がつくと、シリに貧乏神がついてまわってた！なんてのは悲しいぞ。

貧乏神ってのは、プレイヤーのだれかが目的地についた時点で目的地から一番はなれているプレイヤーにとりついて、メーワクのかぎりをつくすイヤなヤツだ（せっかくためこんだ物件を、かたっぱしから売りとばしたり、かってにクレジットをくんだりと、たのみもしないことに大かつやくだ）。

ちなみに目的地は最初に設定した終了年数にたっするまで、何度でも変えられるんだよ。とーぜん、そのつどびりっケツの人に貧乏神がとりついちゃうので、貧乏神ユーザーは連続して保持者にならないようがんばろう（はっきりいって2・3回もつづくと資産マイナスまちがいなしだな）。

イベントもたくさんもりこまれててプレイヤーをアキさせないぞ。



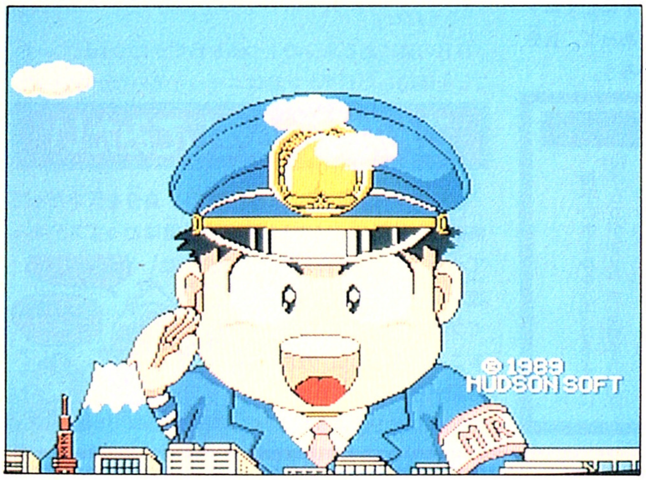
↑スタッフの御挨拶と初心者のためのゲームの説明。せっかくだからゆっくり見てあげましょう（何様のつもりだ私は！）



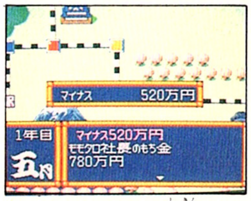
←こちら東京本社、いよいよスタートだ。ふむふむ、まず最初の目的地は？



↑終了年数の設定もできるので短期間のサクサク勝負も、長期に渡ってのゲッソリドロ沼勝負も可



←いまやすっかりハドソンの人気キャラクターになってしまった桃太郎の勇姿！まだシリーズは続きそう



↑うげっ！いきなり資金マイナス。旅は長い、こんなことだって、たびたびあらーな。ヘン！



→毎月頭のデモも、おみのがしなく。せっかく描いてくれたんだから。こればっか……

●おならにうんちに大地震！ も1つおまけに貧乏神！ もーイヤッ!!

いきなり泣きたくなるような見出しだが、スー桃で遊んでいるといずれ味わう苦しみ（楽しみ？）だろう。

特定の駅ではカードを入手できる所があって、それらはゲーム中様々な効果のある有益なアイテムである。ここ一番という時は迷わず使っていかないと宝の持ちぐされになっちまうぞ。

効果としては、自分に直接役だつタイプと、他人の進行を妨害するタイプにわけられる（もちろん後者の方が数段楽しいぞォ。ヘッヘッヘ！）。

このゲームには色々なイベントがあるんだけれど、特に他人から強引にもたらされるものほど（見出しの言葉もその一部だ）腹が煮えくり返るぞ。

さあキミもカードを使って友情にバッキンバッキンとひびを入れよう。



→サイコロの数に注目！これは新幹線カードを使って1度に4コふることが、できるようになったところだよん



→なすりつけカードで貧乏神を他人の後にポイしましょう

●なんだかんだと、大混戦!! ラストスパートで、トップをねらえっ！

ゲームも終盤になるってーと、プレイヤー達の動きもさらにいそがしくなってきてるんじゃないかいな？

独走してるヤツもいるかと思いきやいつまでも貧乏神を引きずってるヤツとかね。ルートの選び方や物件の買い方ひとつでもおろそかにはできない。特に物件は種類をしぼりこんで買っていく方が、ただ金があるからと無計画に買うより（それでも金にはなるんだけれどネ）ラストで得するからね。

ほんのわずかな額だけど、つみ重ねが大切なのだ。大局的に全体を見わたすのが、どんなゲームでも重要なのは同じでしょ。（おお！なんてエラソーな発言←！遊びなんだから気らくにいこうよ）。他にはプレイヤー達でグルになって、首位の人に3人で集中的にカードをぶつける悪魔のような攻撃をしたりとかね（こりゃあひでーな、でも明日は我が身。ううっ笑えない）。

逆に貧乏神と仲よくなって、人生の目標を消失しちゃった人はじっとガマンしてもらうしかないのかなァ…。

自分の意志とは無関係に金は逃げてくし、あとはカード運がたよりだ。

そんじゃ、がんばってね社長!!



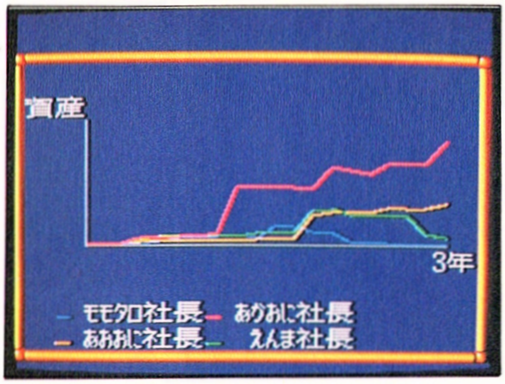
←けっこうカードが、たまったな、そろそろ使い時か？

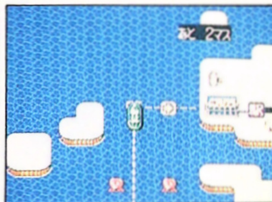


→やったね！目的地に到着。でもまだ勝負は続いているのであった。チェッ！ま、賞金がもらえたから有利には、なったかな



→毎年3月の決算日！手もちの物件がモノをいう





↑乗り物は電車だけじゃない。有効に利用すればけっこう近道

←収益表のグラフだよ。こーやって目に見えて比較されると燃えるなァ！

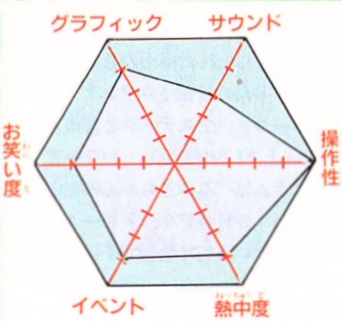
↓ゲーム終了後、各賞の発表！それほど差がなければ、ココで逆転だってありえる。どうだっ!!



PLAYER'S DATA

メーカー	ハドソン
発売日	9月15日
価格	¥5800（税抜き）
メディア	Hu-CARD
容量	3M
ジャンル	ボードゲーム

ファミコンで好評を博した皆さん御存知！「桃鉄」の移植版。FC版をさらにバージョンアップしているので、ファミコンで遊んだことのある人にでも十分楽しめるようだ。シンプルな操作、ルール、その他プレイヤーサイドに立ったゲーム作りは同シリーズのポリシーか？（ほとんどの操作がⅠ〔A〕決定、Ⅱ〔B〕キャンセルで可能）すでに桃太郎シリーズの続編も待機中か？



しつこいようだがこれはマルチプレイでこそ本当のおもしろさが味わえる。1人で遊ぼうと思ってる人にはイマイチおススメしかねるが、友達の多い人には2重丸のソフトじゃないかな。

ゲーム内容も単純にいってしまうとスゴロクなんで、とっつき易さも文句なし。くれぐれも金もうけに執着しすぎて人間関係を悪くしてしまわないよう注意してちょ！

オーダイン

◇2人で楽しむ痛快ポップなシューティングゲームだ!!

昨秋アーケード版でデビューしたオーダインが、1年目にして早くもPCエンジンに登場だ。オーダインというと、アーケード版の基盤・システムIIのハード特殊機能である『回転機能』が、家庭用のPCエンジンでどこまで再現できるかが、シューティングファンの間で話題になっていたよね。これはファンならずとも、皆さん気になってたと思うんだ。

さすがにこれはプログラマーさんの血と汗の結晶というだけあって、かなりの回転を採り入れてる。動きは多少ゆっくりめだけど、ソフト側でこれだけスムーズな回転をやってのけたのは、快挙なんだろうね、やっぱり。でも、別に何も回転だけに固執しなくたって、十分楽しめる内容だよ、このゲームは。トータルでみて、バランスもいいし、出てくるキャラクターもすべて愛嬌フリフリだし、操作性も抜群にいい。そんなに短絡的にオリジナルと比較しなくたっていいんじゃないかな、この場合は。PCエンジンのシューティングゲームとして、クオリティーが高いレベルにあると思うからね。

僕自身が一番気に入った点は、難易度のバランス設定だね。決して難しすぎず、かといって後半の難度の絶妙なつけ方はさすが大御所ナムコさん。甘くみててはクリアできないゾといわんばかりに、シメるところはシメている。それに、何といっても全体のポップな雰囲気をうまくまとめてあるし、SHOPのアイデアとアイテムの明確な使途といい、完成されているよね。マイシップの当たり判定がやや甘い（この場合は、甘くすることによって相当過酷なステージも設定できるという意味を含んでいると思われる）のも、ユーザーの身になって考えてくれている。エンディングもそれなりに凝ってるし。

ただひとつ注文をつけたいのは、2周目を設定して欲しかったところかな。前半のやさしいステージでも、敵キャラ増やして難しくすれば、また違った面白さが出てくるんじゃないかなぁ。

最近やたらと難しいシューティングが一部流行ってるけど、だいたいそれってマニアじゃない人は蚊帳の外でしょ。まぁそれはそれでいいけど、このゲームに関しては決してそんな傲慢な（といっては失礼だけど）姿勢ではないから、すべてのユーザーに安心してすすめられるね。特に恋人同士で楽しむには最適のシューティングゲームだよ。



➡ボスキャラ的存在の浮遊要塞は、いろんなところに出没するんだけど、実際に戦うのは1面でのみ。波動砲を撃ってくる前に、発射口めがけてズバズバ撃ち込もう



⬆6面のパワーステーションからはクラウドトータスが出現するぞ！



⬆いいタイミングで出てきてくれる、みゆきちゃんの空中INNに感謝感激



⬆ドリームカンパニーは、空や海に浮かぶ特設抽選会場。現金も当たってしまうのだ





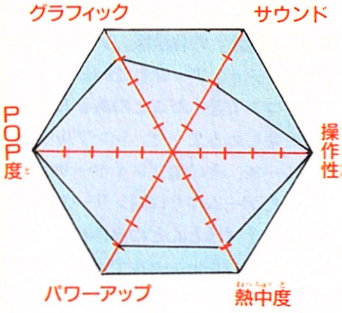
⬅回転機能のスムーズな動きは、プレイしてみれば一目瞭然。質の高いトラップとして大活躍

⬆こやつが悪人・クボタの操る最強兵器クボタマシーンだ。弱点はコックピット。狙い撃て！

PLAYER'S DATA

メーカー	ナムコ
発売日	9月8日
価格	¥6800(税抜き)
メディア	Hu-CARD
容量	4M
ジャンル	シューティング
ステージ	7

泊博士と助手のサンデー珍が、悪人クボタにさらわれた博士の恋人・香奈を救出するために戦うロマンチックストーリーつき。全ステージとも横スクロール（上下1.5画面分）。パワーアップアイテムは「みゆきちゃんの空中イン」というSHOPや、「ドリームカンパニー」という当て物屋で手に入れるシステム。コンティニューは5回分。2人同時プレイが楽しいぞ。



写真を見てもらえばおわかりの通り、グラフィックもとってもキレイ。ポップなキャラと色使いが相まって、とってもいい感じだ。ゲーム内容のハイクオリティーさがビジュアルと見事に調和してるね。BGMは、昔懐かし「セクロス」みたいな不思議な世界。もちろんアップテンポの楽しい曲だ。シューティングのファンならずとも、これは買いの1本になるだろうね。

ダブルダンジョン

✖22本のシナリオ!! リアルタイムで2人同時プレイのRPG!!

いやぁ、すごい。初めてプレイしたとき、そう思ったね。何がって、2人同時プレイにだよ。2人のプレイヤーが、ぜんぜん別の場所からスタートするんだよね。つまり、いわゆるメイン画面が2つあるんだ。2つの3Dダンジョンが、それぞれスムーズスクロールするんだもんなぁ。カンゲキしました、はい。

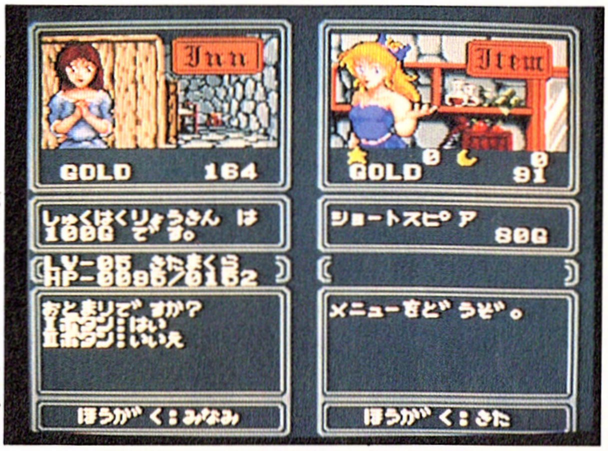
それから、22本のシナリオ。やったね。平均プレイ時間30分から960分まで、バラエティにとんだシナリオ群。うーん、よいなぁ。

22本のシナリオを、1人、2人で遊んでっと。その後は、2人で鬼ごっこやったり、かくれんぼやったり、殺し合い…。と、とにかく、コイツは、たぁ〜っぷり遊べそーだぞ、るん♡

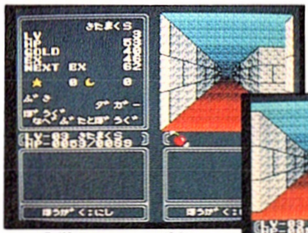
と、大喜びでプレイを始めたワケだ。うん、おおむね良好であるな。けっこうけっこう。

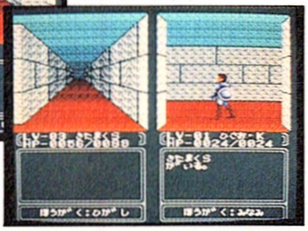
とはいえ、不満がないわけじゃない。モンスターが固定であること。やっぱ、ワンダリングモンスターがいないのは寂しい。それから、魔法がない（ワケじゃないけど、アイテムの形で存在してるから、イマイチ「魔法で攻撃!」ってゆー感じが薄いのだ）こと。さらに、これがいちばん悲しーんだけど、シナリオ間でキャラの移動ができないこと。バランス取るのが大変だろーけど、せっかく育てたキャラが、次のシナリオに移ると、最初から育て直しってのは、ちょっと悲しい…。

結論。不満な点を差し引いても、ダブルダンジョンはおもしろいよ。操作もカンタンだし、マッピングさえちゃんとやれば、クリアはそう難しくないし（レベルの高いシナリオは、マッピングがタイヘンだけど）、3DRPG入門にうってつけなんじゃないかな。



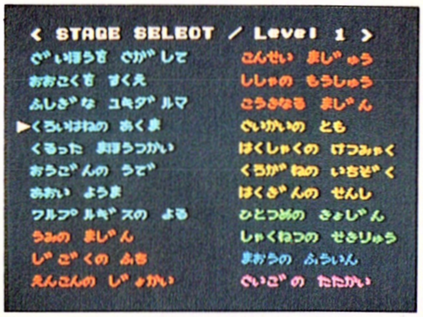
→2人同時プレイなら、同時におねーちゃん2人に会える。たまには、じっくり見比べるのもよいものだ。ま、このゲーム、2人同時の方がメインだろーね





↓もう1人を見つけた! この後、どーするかで友情がはかれる…かな?

↑2人同時プレイの場合、セレクトボタンでステータス画面になるんだ

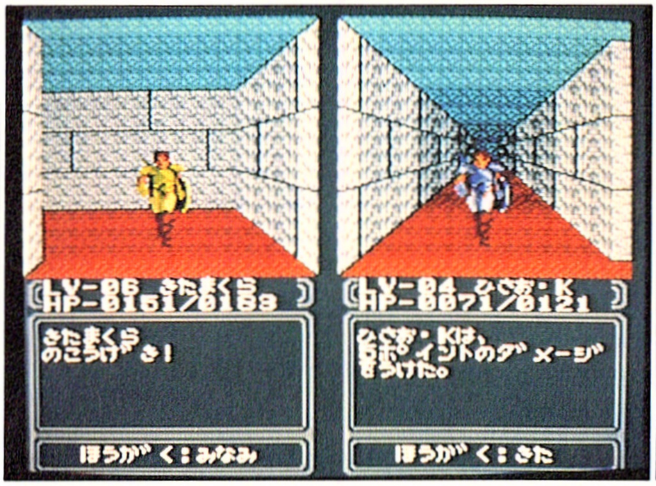


←22本のシナリオがまぶしいね! ちょっと残念なのは、シナリオが変わると、キャラを育て直さなきゃならないことだ

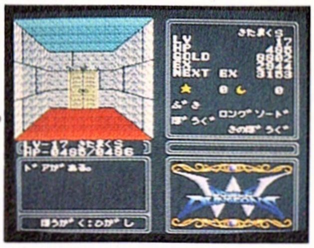


↑もちろん、2人共同で敵と戦うってのが、ノーマルなパターンだね

→プレイヤー同士で戦うことだって、できてしまうのだ



→こちらは1人プレイ。このブキミなドアの奥で、ボスがキミを待っているのだ



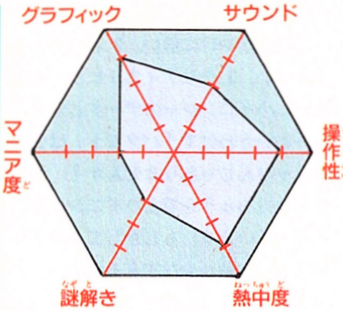


←出たっ!! ボスのガーゴイルだ。けっこうカタいけど、ここまで成長してれば楽勝さ

PLAYER'S DATA

メーカー	メサイヤ
発売日	9月22日
価格	¥5500(税抜き)
メディア	Hu-CARD
容量	2M
ジャンル	RPG
シナリオ	22

2人同時プレイ可能。シナリオはLV1（平均的なプレイタイム30分）−8本、LV2（同60分）−6本、LV3（同120分）−4本、LV4（同280分）−2本、LV5（同480分）−1本、LV6（同960分）−1本、計22本。LV1〜5の21本をすべてクリアすると、LV6へ進める。アイテムは14種類で、一度に持てるのは6個まで。登場するモンスターは113種類。



誰でもお手軽に楽しめるRPG。2人同時プレイは、1度はプレイしてほしい。はっきりいって楽しいです。マッピングはちょっと…とゆー人に、ぜひマッピングの楽しさを知ってほしい。Wダンジョンのマッピングは、比較的容易なので、練習にはもってこいだ。つまり、初心者から中級者向け。上級者以上にはちょっとカンタンすぎるかもしれない、それなりに遊べるけど。

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

ゆうこうてきな
ゾンビ

どれですか?

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

知っている人も多いと思います。それに友の会での発表をもったいぶっていたわけではないのですが、ついに「ウィザードリィⅢ」の発売が決定しました。発売時期や価格は未定、パソコン版「Ⅱ」のシナリオがベース。パソコン版「V」の魔法が入ったなんて話もある。詳しくわかり次第フォローする予定です。ご期待を！

L-126 ファミコン版村正に思ふ…

●さて今回は、最大最強、無敵無敗、魔性の妖刀。村正のお話でも…。

知っている人もいると思いますが、パソコン版とファミコン版の村正の破壊力はちがいます。ファミコン版は17～35ポイントのダメージですがパソコン版は5～50ポイントというとっぺもない威力があるのです。

これに気づいた私は、ファミコン版村正は短いんではないかと思いました。村正の長さは6尺1寸(約185cm)ですから(村雨だったかな?)、ファミコン版は4尺くらい(約121cm)だと思います。

まあ、こんなわけでファミコン版村正の威力が落ちたのもうなずけますネ。

(新潟県・どらさん)

やっぱり村正は"One of a kind"。1本1本の質が違う…んじゃない…のかなぁ　とっぺもない。

I-127 意味がないと思っていたら…

●"金のおの"には何の特殊効果もないと思われていますが、実はすごい効果があるんです(本当かわからない)。

その効果とは宝箱をあける人(盗賊や忍者)に"金のおの"を持たせておくと、高級アイテムを手に入れる確率が高くなる(ような気がする)ということです。さあ、だまされたと思って試してみましょう(本当にだまされる人もいるかも知れない)。ちなみに僕は10分ちょっとで、"村正"や"聖なるよろい"などを手に入れました。

(鹿児島県・コズミックキューブ)

っちゅうことは、いいアイテムを出さなくするアイテム、なんてのも存在してたりして…。とっぺもない。

I-128 ハタモトとはもしかして…？

●突然ですが、ウィズⅠの「ハタモト」っておかしくありませんか？

1.HPがやけに低い。2.Mスペルを使えない。3.クリティカルヒットを出す。4.ハイニンジャのデータと全く同じ…というわけで、「ハタモト」は元ニンジャなんじゃありませんか？　いや今もかっちゅうを着たハイニンジャだと思っています。もしかして、ハイニンジャの出番が少なすぎるので、どさくさにまぎれて出てきているんじゃないでしょうか？

(大阪府・いちどれい)

ええい、こうなったらニンジャもサムライも同じでえいっ！とドサクサで作られたキャラだったりして。ネーミングもあやしいもん。とっぺもない。

S-129 ひもじい生活ofバブリースライム

●バブリースライムちゃん。多分ウィズで一番弱いモンスター。粘液の塊みたいなのがブクブクと泡立ちながら迷宮の中を這いずり回ったり、天井から垂れ下がったりしているやつ。本能にまかせて食べ物を求めるだけの下等物質。ところでこのスライム君は、何を食べて生きていると思います、皆さん？何も食べてない…わけはない。答は死肉です。これホント(だと思う)。だからゾンビの天敵はスライムなのだ。さらにスライムは、くさったやつが好きだからこまったものである。何が困ったかとゆーと、このくさったのが好きなおかげでスライムは、いつもはらぺこなのだ。わけは、「スライムは時々、コボルドなどが殺した冒険者の死がいなどに会う。スライムは、くさったのが好きなのでそこでじっとまつ。しかし、そこにオークやコボルドなどが戻ってきたりして、ここぞとばかりにその死がいを食べる。すると骨しかのこらない。しかし骨に少し肉が残っているので、くさるまで待つ。またそこにヴァルチャーなどの鳥がきて、骨を持ち去る。するとそこには何もなくなる」というわけで、スライムはいつもハラペコ人生なのだ。かあーいそーなスライム。ラッラッラッ。新しい冒険者さんたちは、スライム君の役に立つように目立たないところで死のう。

(岩手県・シロツグ)

ゴキブリみたいなスライム。だからゴキブリのような生命力で、多くのRPGに出演する。とっぺもない。

I-130 語源チェックカント寺院

●カント寺院の"カント"って、アイヌ語で"天界"って意味なんだ。

けど、英語にするとチョットやばいぞ！(本当にやばいぞ！)

(新潟県・どらさん)

おいおい、リアクションに困るような話題だなぁ。とっぺもない。

本当はキライな話じゃないんだけどさっ…!?　とっぺもない。



↑福岡県・あんみつ姫



先日テレホンダーに引っかかった時の写真です。
写真にうつっているのはG-NINまいかじゅある
こをとったのはN-FIGカち

↑千葉県・まいかじゅある



↑三重県・シフォン

Wizardry

ゲーム業界に関わる、すべての最新情報を今ここに集約！

GAME SOFT REFILL

永久保存版 ストック可能の新しいメディア

SUPER!! HIPPON

1989——02

集めるほど情報通になれる、史上類を見ない完全データのリフィルブック。ゲームを取り巻くすべての話を、事細かに奥深く追求。詳しすぎる情報をわかりやすくしました。だから、マニアックなあなたも、ゲームはよくわからないというあなたも、納得できる新しいメディアなのです。

NECアベニュー　NEC アベニュー株式会社



〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町ＮＫビル

問合せ先	03－288－0330
設　立	1987年10月２日
資本金	４億８千万円
代表者	村上隆一
社員数	68名
年　商	60億円(平成元年度見込)

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	**PCエンジン**
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

日本電気グループが、ハードのみならずソフトの供給にも力を入れていこうということで1987年10月に設立した新規参入ながら大手のソフトメーカー。ここでいうソフトとは、ゲームソフトだけでなく、ビデオ、ＬＤ、ＣＤなどのあらゆるソフトを指している。

つまり、ＮＥＣアベニューは、東芝ＥＭＩやＣＢＳソニー的なハードメーカーのソフト会社。ただ、ＥＭＩやＣＢＳと異なる点は、外国資本が全く参入していないこと。主な株主は、ＮＥＣ、電通、ＦＭ東京、IMAGICAなどである。

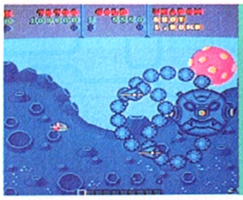
新時代のAV産業

●ＰＣエンジン参入

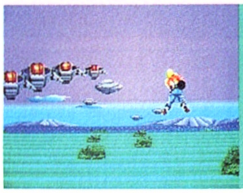
ＰＣエンジンが発売されたのは1987年10月だが、それ以前にソフト参入を発表していたメーカーはハドソンとナムコの２社だけだった。ＮＥＣアベニューは、ＰＣエンジンの発売後に参入した最初のメーカーである。なお、ソフト第１弾は1988年10月発売の『ファンタジーゾーン』。

●作品傾向

発売された５本のソフトはすべて業務用からの移植。セガやカプコンのシューティングゲームやアクションゲームなどが多い。これは、ＰＣエンジンに参入していない有力ソフトメーカーの窓口としての機能を果たしている証拠。しかし、できればオリジナル作品の登場も待ちたいところだ。



ファンタジーゾーン



スペースハリアー

⑯

HIPPON ▶◀ HIPPON

エニックス　株式会社エニックス



〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル５Ｆ

問合せ先	03-371-5581
設　立	1975年９月22日
資本金	6400万円
代表者	福島康博
社員数	49名
年　商	133億円

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	**パソコン**

パソコンのソフトメーカーとしては老舗であり、『ジーザス』『森田将棋』など、数々のヒット作を生み出している。ファミコンへの参入は'85年７月。最近はとくに『ドラゴンクエスト』シリーズの発売元として有名である。早くから、ゲームを１つのメディアとして取り組み、新しい人材の発掘・育生に努めたことで、成功を収めたといえる。

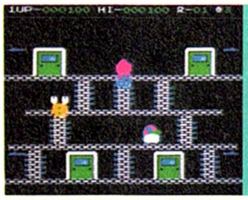
最近は、ゲームの制作・販売以外にも、キャラクターグッズの製造・販売や出版業務など、ゲームに関わる様々な分野にも力を入れている。

●社会現象としてのドラクエ

エニックス社の大ヒット作品である『ドラゴンクエスト』シリーズは、その人気ゆえに様々な社会現象を引き起こしてきた。

まず、今から２年前の1987年には、『ドラゴンクエストII』の記事をめぐり、当時英知出版から発行されていたハイスコア誌を相手どって、訴訟騒ぎがもちあがった。

また、『ドラゴンクエストIII』の発売にあたっては、深夜の行列がテレビで紹介されたほか、悲喜こもごもの現象が、新聞・雑誌など様々なメディアに取りあげられた。これによって『ドラクエ』は、ファミコンの枠を超えた社会現象となったのである。良きにつけ悪しきにつけ、今後も『ドラクエ』シリーズにおいては、社会現象が通例となりそうだ。



ドアドア



ポートピア連続殺人事件

⑬

①REFILL 上部 活用法

上部は下部のデータと違い、ゲームソフトに関した情報を取り上げています。ゲーム業界全体というより、あなたが手にするもっと身近な話なのです。内容は奥の深いものです。現実にあなたがソフトを購入するときなどに役立ててください。



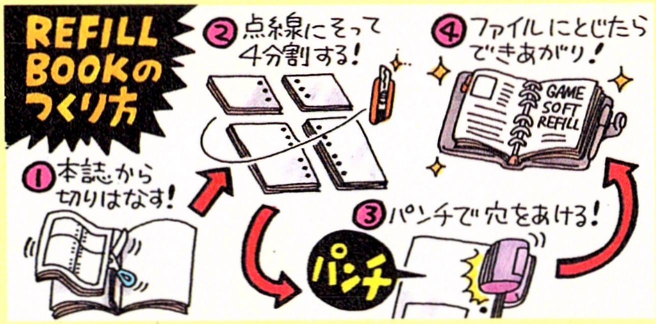


②REFILL 下部 活用法

ソフトメーカーを軸とし、ゲームを取り巻くすべての情報を、簡潔にわかりやすくまとめました。欲しい情報はあいうえお順のインデックスですぐ引き出すことができます。刻刻と変わる情報の先を読んでいますので、いつでも最先端の話題を提供できるでしょう。

●REFILL上部、下部の作り方

まず、このコーナーを本誌から切り離します。カッターと定規、または、はさみを使って、各頁を下の図のように4分割します。カッティングの方法は図を見てください。切り離したら、各頁の両面にセロテープを貼りパンチで穴を開けます。最後に頁数を合わせ手帳に入れると完成。

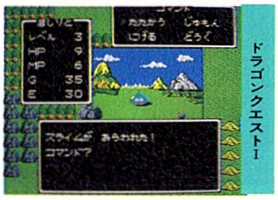


●ゲーム解説

『ドアドア』エニックス社の第1回ゲーム・ホビー・プログラムコンテストの、優秀プログラム賞授賞作。現チュンソフト代表、中村光一のデビュー作でもある。可愛いキャラクターと、面数の多さで人気を呼んだ、パズル・アクションゲーム。

『ポートピア連続殺人事件』初のコマンド選択型アドベンチャーゲーム。いうまでもなく、堀井雄二のファミコンデビュー作である。適度な難易度と簡単な操作方法が特徴の、万人向けに作られた作品。

『ドラゴンクエスト』ファミコン初の本格的RPG。RPGの魅力を広く知らしめたという点で、歴史に残る作品である。この作品がなければ、後のRPGブームは生まれなかったといっても過言ではない。ファミコンRPGがまだ認識されていなかったためか、発売当初の売れゆきは、それほど目立ったものではなかった。しかし、そのオモシロサが口コミで広がり、ジワジワと売れ続けるロングセラー


ドラゴンクエストI


ドラゴンクエストII

作品となった。

『ドラゴンクエストII』RPGブームのきっかけとなった作品。旅の途中に仲間が加わるという、3人パーティー制を導入。さらに、ドラマ性豊かなシナリオなどで、爆発的な人気を呼んだ。

『ドラゴンクエストIII』社会現象となるほどのブームを引き起こす。初心者から上級者まで、誰でも楽しめるRPG。当初から予定されていたドラクエ3部作の完結編。

『ドラゴンクエストIV』'90年1月に発売が予定されている、シリーズ最新作。様々なシステムアップがはかられ、かつて類を見ない大作となっている模様。現段階における、ファミコンRPGの頂点といえる。

●成功の要因

ゲームを1つの作品としてとらえ、制作に取り組むエニックス社は、ソフトメーカーとしての理想的な制作システムをいち早く確立した。社員はプロデューサーとなり、外部スタッフを集めてゲームを制作。そして、できあがった作品を同社で販売する、というシステムは、今でこそ珍しくはないものの、同社がファミコンに参入した当時としては画期的なものだった。その方式が、映画やレコードの制作と非常によく似ていることからも、同社が早くからゲームを1つの娯楽文化として考えていたことは明らかだ。

また、同社は、新しい人材の発掘・育成にも努めてきた。現在のスタッフの一員である、堀井雄二・中村光一の両氏がともに、'83年に行われた第1回ゲーム・ホビー・プログラムコンテストの入賞者であることからも、その成果が大きな意味をもっていたことがわかる。

『ドラクエ』のヒットは、決して偶然の産物というわけではない。それは、エニックス社の企業努力が招いた、当然の結果なのである。


ドラゴンクエストIII


ドラゴンクエストIV

●将来の展望

『ドラクエ』シリーズのプロデューサーでもある、エニックス社常務取締役・千田幸信氏に話を聞いてみた。

まず、ゲームに関しては、『ドラクエ』だけじゃなくて、他のプロジェクトもたくさん動いているとのこと。現段階では、まだ表に出ていないけれど、遅くとも来年には、『ドラクエ』以外のソフトがエニックスから登場しそうだ。

また、ゲームの制作だけにとどまらず、ファミコンというメディアを核として、多方面に展開していきたいとも語っていた。様々なメディアを通して、ひとつのソフトに触れられるようにしたいというのだ。

今後も、ますますエニックスからは目が離せなくなりそうだ。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
Ⓒ	PZG	ドアドア	'85. 7.18	¥4900	敵を扉に閉じ込める。中村光一デビュー作
Ⓒ	AVG	ポートピア連続殺人事件	'85.11.29	¥5500	堀井雄二のシナリオ作品。FC初のAVG
Ⓒ	RPG	ドラゴンクエスト	'86. 5.27	¥5500	RPGというジャンルを世間に広めた名作
Ⓒ	RPG	ドラゴンクエストII	'87. 1.26	¥5500	FCにRPGのジャンルを定着させた作品
Ⓒ	RPG	ドラゴンクエストIII	'88. 2.10	¥5900	前代未聞のブームを生んだ名作RPG

⑭ ⑮

実売価格リスト 1989年9月下旬版

今イチバン売れてるソフト達。売れてるからって定価で買うのはもったいない。こんなに安く買える店もあるから、ソフト購入の手引きにしよう!!

	タイトル	定価	実売価格	平均
1	ファミスタ'89開幕版	4900円	3090～4410円	3750円
2	MOTHER	6500円	4200～5500円	4850円
3	スーパーマリオブラザーズ3	6500円	4550～5200円	4875円
4	ワギャンランド	4900円	2850～3450円	3150円
5	スーパーチャイニーズ2	5900円	3870～4970円	4420円
6	究極ハリキリスタジアム平成元年版	6800円	5100～6120円	5610円
7	新・燃えろプロ野球	6300円	3880～5670円	4775円
8	スプラッターハウス	4900円	3300～4410円	3855円
9	美味しんぼ	5800円	2890～4060円	3475円
10	ケルナグール	4900円	3330～3920円	3625円

※東京都内有名ディスカウント店8店舗を本誌調べ／価格は税抜き

安売ソフトベスト10 1989年9月下旬版

売れスジじゃなくてもOK。安くて楽しいソフトなら買ってもイイ、というキミはこちらのリスト。'89年発売ソフトの中で実売価格の安い順に紹介

	タイトル	定価	実売価格	平均
1	マインドシーカー	6500円	970円	−85%
2	ハイドライド3	6900円	1980円	−71%
3	ドラゴンスピリット	5200円	1980円	−62%
4	ファミコンジャンプ	6500円	1980円	−70%
5	がんばれペナントレース	5900円	1980円	−76%
6	ベースボールスター	5900円	1980円	−76%
7	Mからの挑戦状	6000円	1980円	−67%
8	ローリングサンダー	5500円	2030円	−63%
9	ホーリィダイヴァー	5500円	2060円	−62%
10	ドラゴンニンジャ	5800円	2980円	−49%

※東京都内有名ディスカウント店8店舗を本誌調べ／価格は税抜き

※89年に発売されたソフトで、実売価格の安い順に掲載

学研 株式会社学習研究社



〒145 東京都大田区上池台4-40-5

問合せ先 案内台 03-726-8111

資本金 56億円

代表者 古岡滉

設立 1946年4月

社員数 2200名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

「M&M」版権はひとつの財産

「マイトアンドマジック」の版権を持っているメーカー。アメリカ3大RPGのひとつといわれるだけに、発売が期待される。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
D	AVG	タイタニックミステリー	'87. 7.24	￥3200	沈没船を浮上させることが目的のAVG
C	SLG	メルヴィルの炎	'89. 8.11	￥5900	RPG風の戦闘シーンが話題を呼んだ

カプコン 株式会社カプコン



〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 カプコンビル

問合せ先 06-946-6622

設立 1983年6月

資本金 8億5200万円

代表者 辻本憲三

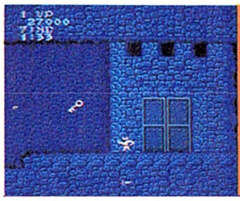
社員数 271名

年商 100億円

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

熱狂的ファンのいる数少ないメーカーのひとつ。その中でも全ゲームを通じて高い完成度や難易度を保ち、会社イメージも十分侵透し人気を保っているメーカーだ。例えば、いろいろなゲームに登場する「風車の弥七」がその好例。こうした会社イメージの統一性は、固定ファン増加に拍車をかけている。

また、「カプコンワールドニュース」などの新聞、小冊子を発行して、希望者に無料配布中。そのうえファンクラブ発足の動きもある。カーレース「F3」にもカプコンレーシングチームを発足させたのも特筆もの。



カプコン色の魔界村

●CD-ROM

NECアベニューのCD-ROM²第1作めは1989年9月発売の『獣王記』。このソフトは、Huカードでも発売されておりCD-ROM²の第2弾『ダライアス』も、この両媒体での発売が決定している。

CD−ROM²の特徴として、「大容量メモリ」「音の良さ」そして「複製コストの安さ」があり、この先もこのような販売戦略が行われていきそうだ。

●ゲーム以外の分野

NECアベニューはA&Vのソフト会社ということで、CDやLDのソフトも製作している。

NECアベニューに所属している主なアーティストは、美少女アイドル川越美和、映画『となりのトトロ』『魔女の宅急便』などの音楽を担当した久石譲、TVアニメ『魔法の天使・クリーミーマミ』の主題歌及び、主役の声を担当した大田貴子など。



サイドアーム



F1ドリーム

●ゲーム解説

『ファンタジーゾーン』各種ハード機器に移植された名作。サイケ調の画面が話題に。

『スペースハリアー』PCエンジン初の3Dソフト。スクロールがなめらかで、気持ちいい。

『SONSONII』カプコンの業務用『ブラックドラゴン』を『SONSON』風にアレンジ。

『サイドアーム』2人プレイモードがなくなった以外は、オリジナルから忠実に移植。

『FIドリーム』シミュレーション要素の強いレースゲーム。業務用にはなかった成長もあり。

●私のおすすめソフト

広報担当の松田さんに好きなソフトを聞いてみた。「個人的には『サイドアーム』。難しすぎるという人も多いのですが、それでも6面ぐらいまでいけば必ずクリアできます!!」と力強く宣言。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
Hu	STG	ファンタジーゾーン	'88.10.14	￥5900	お金をためて武器を買うパワーアップ型
Hu	STG	スペースハリアー	'88.12. 9	￥6700	3D体感シューティングの人気作品を移植
Hu	ACG	SONSONII	'89. 1.27	￥5400	武器は如意棒とマジック。中華風のACG
Hu	STG	サイドアーム	'89. 7.14	￥5400	多彩な攻撃アイテムが魅力のハードSTG
Hu	ACG	FIドリーム	'89. 8.25	￥5400	愛車をチューンUPしてFIレースに出場

HIPPONヒットチャートベスト10

'87年にはなかったＳＬＧが、'88年には３本ランクインしているのに注目

1988

	タイトル
1	イース
2	ドラゴンボール2
3	ファミコンウォーズ
4	熱血高校ドッジボール部
5	ウィナーズカップ
6	ザ・マネーゲーム
7	レインボーアイランド
8	ドラゴンクエストIII
9	燃えろ！プロ野球'88
10	不如帰

1987

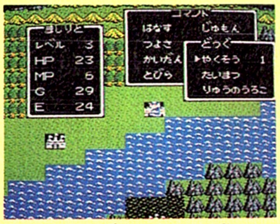
	タイトル
1	ドラキュラII
2	燃えろ！プロ野球
3	聖闘士星矢
4	奇々怪界怒濤編
5	ファミリーマージャン
6	水戸黄門
7	夢工場
8	ハイウェイスター
9	ファミリースタジアム
10	ボンバーキング

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

ドラゴンクエストI

エニックス

ファミコンRPGの歴史はここから



ソフトを手にしたその日から空想と現実とをいききする私。夢の中でスライムと戦ったり、食事をとるのも忘れてノメリ込んだ覚えが、君にもあるハズ！ ホーラ、思い出してごらん!?

橋を渡ったとたん、メイジキメラのラリホーにかかって死に目を見ても、次の日にはもう楽勝！ とにかくツマることがないから、フツーの人でもスンナリRPGに入り込めたってわけ。

ま、たしかに一部のメンドーなコマンドや、カニ歩きの主人公なんかは、今から見ればダサいけど…。そんなのどーでも気にならないさ！ "II"も"III"もこいつが基盤。こいつをやらなきゃ始まらないさ。（H・K）

エピック・ソニー

株式会社
ＣＢＳソニーグループ



〒107 東京都港区北青山2-12-2
参青山ビル1F

問合せ先 03-475-2632
設　　立 1968年３月
資 本 金 20億1500万円
代 表 者 小澤敏雄
社 員 数 1110人

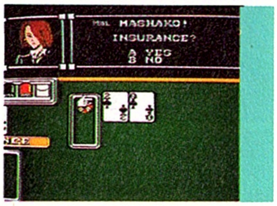
カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

エピックソニーは、本社社屋の写真からもわかるように、ＣＢＳソニーグループのレーベル。ＣＢＳソニーの『かってにシロクマ』以降、ソニーグループのファミコンソフトは、すべてエピックソニーのブランドに統一する方針だ。同ブランドで、'89年９月現在までに発売された作品は３本だが、さらに田代まさしやＴＭネットワークなど、アイドル性のある人気キャラクターが登場する作品を発売予定。

キャラクター性を重視

ファミコン参入メーカーの中で、同じ会社を母体に持つ２社が同時に参入しているのは、ソニー系列の同社とＣＢＳのみ。さらに、他のレコード会社系メーカーと同社との決定的な作風の違いとして、キャラクター主体のゲームづくりがあげられる。現時点までに発売された作品のうち、デビュー作の『所さんの～』は所ジョージを、そして発売予定の２作品では、田代まさしとＴＭネットワークといったアイドルタレントをフィーチャー。ゲームに興味をもっていないユーザーをも振り向かせる、イメージ作りのうまさが特徴だ。





タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
Ⓒ	ACG	所さんのまもるもせめるも	'87.6.27	￥4900	所ジョージがデザインを担当したACG
Ⓒ	BDG	VIVA LASVEGAS	'88.9.30	￥5900	４種類のギャンブルが楽しめる本格派だ
Ⓒ	ACG	飛INGヒーロー	'89.2.17	￥5500	昔なつかしゲームウオッチ風の人間救助

HIPPON

GAME SOFT REFILL
HIPPON



ゲームソフトリフィルのページは、たくさんの情報をより早く、わかりやすく引き出すために「あいうえお順」になっています。各ソフトメーカーの名前で選んでください。

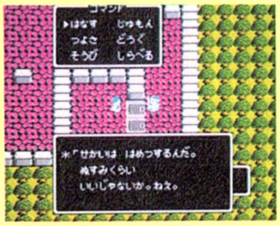
A Ka Sa Ta Na Ha Ma Ya Ra Wa

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

ドラゴンクエストII

エニックス

シリーズの人気を決定づけた1作



前作に比べると、驚くべきシステムアップが計られている。よりオモシロく、よりプレイしやすく、ってわけね。

ただ、少しだけマニアックになったな、って感じがしないでもない。初心者にはちとツライような気がするのだ。ロンダルキアのダンジョンとか、ラゴスの隠れ場所とか、今思うとけっこうイジワルだし。でも、誰もそんなことは気にしちゃいない。グイグイとプレイヤーを引き込む、練り上げられたシナリオが、何よりも大きな魅力だったのだ。

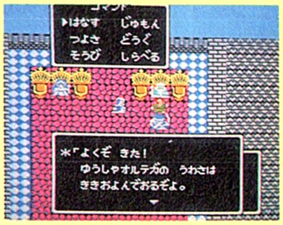
IIIよりもIIの方が好きだという人が多いのも、うなずけるところ。かくいう私も、そんな人間のひとりなのね。（N・A）

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

ドラゴンクエストIII

エニックス

ファミコンソフトといえばドラクエIII



ハッキリいって発売日には、とてもじゃないが買えなかった。『ドラクエ』の名だけで、こんなにも人が並ぶものかと思ったりした。この人気にゃ驚いたが、実際にやってみて２度ビックリ。"職業選択"。こいつが、ＲＰＧファンであるオレのハートを刺激したのさ。ＲＰＧの祖とされる"Ｄ＆Ｄ"や"ＷＩＺ"などはみんな、キャラ作りが面白いものだ。そこんとこを意識してるんじゃないかな。アイテム探しとかが"ＷＩＺ"っぽい楽しみ方もできたし。アレが欲しくてよく、はぐれメタルを追い回したものだ、うん。ただ欲をいえば、僧侶が刃物を使うのは頂けないね。やっぱメイスだよ。（Ｏ・Ｋ）

ケイアミューズメントリース

ケイアミューズメントリース株式会社



〒158 東京都世田谷区用賀2-39-17

問合せ先　テレホンサービス　東京03-239-7131　大阪06-365-0040

設　立　1972年８月

資本金　800万円

代表者　鈴木喜八

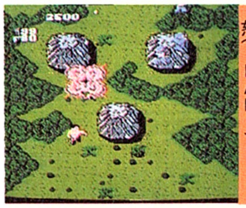
社員数　20名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

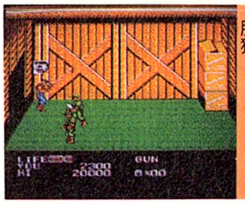
社名にある"リース"の名が示す通り、もともとはアーケードゲームの流通・リース業務を中心にしていた会社。大阪を基盤として成長し、ファミコンゲーム界にも進出。同じ在阪企業であるＳＮＫとのつながりが強く、作品にもＳＮＫのタイトルを移植したものが多い。10月に初のオリジナル作品を発売予定。

オリジナル色を強化

今までの同社作品群は、スポーツとバトルアクションの比率が半々。ＳＮＫアーケード作品の移植も目立っていた。しかし、10月に初のオリジナル作品『甲子園』をリリースする。この作品は、今まで他社から発売された野球ゲームとは違い、高校野球を題材にした、発想、視点ともに新しいもの。この作品をきっかけに、今までのアーケードゲーム色を薄め、オリジナリティの強いゲームを製作していこう、といった意欲を感じさせる。



怒（IKARI）



脱獄

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ACG	怒	'86.11.26	￥5500	ＳＮＫの人気アーケード作品をＦＣに移植
C	BDG	ジャンボウ	'87. 7.18	￥4980	ブロック崩しと麻雀ゲームがドッキング
C	SPG	スティックハンター	'87.12.18	￥5500	左右にスクロールするアイスホッケー
C	ACG	怒II	'88. 4.16	￥5500	人気のバトルアクション『怒』の続編
C	SPG	アメリカンフットボール	'88.11.11	￥5500	男のスポーツ「アメフト」を完璧に再現
C	SPG	ザ・トライアスロン	'88.12.16	￥5600	水泳・自転車・マラソン３種の鉄人レース
C	ACG	脱獄	'89. 6.30	￥5600	アーケードから移植のバトルアクション

カプコンならACG

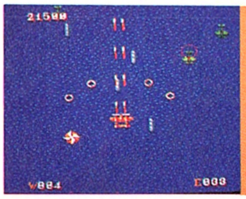
ファミコン初の１メガROM、といったらあの『魔界村』だ。カプコン初の大ヒット作品。もとはアーケード版であり、容量の問題からファミコン化は無理、といわれていた作品だけに、ファンは大喜び。その１年半後には『ロックマン』のヒットがある。キャラクターにたよらず、内容の濃いゲームだ。マリオが初級者から上級者までの最高のゲームとするならば、中級者から上級者までの最高のゲームといえよう。カプコンらしい、超高難易度だ。また、『ロックマン２』ではファンサービス精神を忘れずに、敵キャラに一般公募したものを採用している。



井出洋介名人の実戦麻雀

最近では『天地を喰らう』『ウィロー』『マルサの女』など、映画タイトルや原作つきの作品を次々に発表して話題性を提供。

また、ライセンスものでもセガからメガドライブ用『大魔界村』、ＮＥＣアベニューからＰＣエンジン用『SON SONII』『サイドアーム』、等が発売中。他機種でもカプコンゲームが楽しめる。



1943

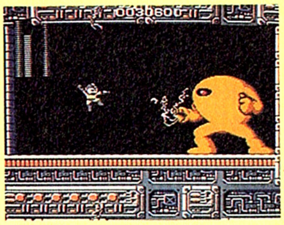
タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	STG	1942	'85.12.11	￥4900	自機は戦闘機。タテスクロール型ＳＴＧ
C	ACG	ソンソン	'86. 2. 8	￥4900	目指すは天竺。強制横スクロールのＡＣＧ
C	ACG	魔界村	'86. 6.13	￥5500	アーケードでの人気ゲームをＦＣにも移植
C	STG	戦場の狼	'86. 9.27	￥5500	マシンガンと手榴弾を武器に進むＳＴＧ
C	ACG	闘いの挽歌	'86.12.24	￥5500	武器は剣と盾。高難易度の格闘アクション
C	ACG	魔界島	'87. 4.14	￥4980	画面切り替え型。全方向スクロールＡＣＧ
D	ACG	セクションＺ	'87. 5.25	￥2980	ワープを駆使して迷路状のマップを進む
C	BDG	井出洋介名人の実戦麻雀	'87. 9.24	￥6500	唯一の専用コントローラー付き麻雀ゲーム
C	ACG	ロックマン	'87.12.17	￥5300	パズル要素を含んだ、超難解アクション
D	STG	ガンスモーク	'88. 1.27	￥3300	西部劇仕立てのタテスクロール型ＡＣＧ
C	STG	1943	'88. 6.20	￥5300	『1942』に成長システムをプラス
C	ACG	ヒットラーの復活	'88. 7.20	￥5900	伸縮自在のワイヤーを駆使して進むＡＣＧ
D	AVG	サムライソード	'88.11.15	￥3300	全４章構成。仲間捜しはＲＰＧ風でもある
C	AVG	プロ野理？殺人事件	'88.12.24	￥5900	登場人物は実在のプロ野球選手そっくり
C	ACG	ロックマン２	'88.12.24	￥5800	超難解だった前作をさらにパワーアップ
C	RPG	天地を喰らう	'89. 5.19	￥5900	三国志の世界をＲＰＧ化。本宮ひろし原作
C	RPG	ウィロー	'89. 7.18	￥5900	ファンタジー映画をアクションＲＰＧに

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

ロックマン

カプコン

プレイして初めてわかるオモシロさ



一見ありふれた二流アクションゲーム。しかし、この面白さはプレイしなくちゃ理解できない！ 凝ったアクションゲームを作らせたら、〝カプコン〟の右に出る者はいないって感じ。

ジャンプで、アスレチックの様なコースを渡っていく、これぞアクションの王道！ ロックマンでは、そういったシカケ等が多種多様！ 何となく〝遊園地〟って感じがしてしまう。ボスキャラを倒せば、そいつの能力が奪えるってトコも魅力。

しかし、ボスキャラが余りにも強い！ ロックマンの欠点は、その高い難易度にあるのだ！ ま、難しければ、それだけ長く遊べるってワケだ。 (H・K)

隠れた名作ソフト

ポートピア連続殺人事件 ——エニックス

初のコマンド選択式アドベンチャー

わたし、初めてだったの…。だから少し戸惑いはあったけど、でも、とっても新鮮だったわぁ。

アクションのヘタなわたしにとって、ものすごく画期的なシステムなのよね。コマンド選択式って。1発でハマったわ♡

面白かったのは電話ね。おもわず自分の家にかけちゃったりしてさ。あと、3Dダンジョンにはビックリしたなぁ。あそこってなんか、ウィザードリィのパロディって感じで好き♡



これが、堀井さんのファミコンデビュー作ってことは後で知ったんだけど、まぁ結局、このソフトでコマンド選択式に慣れ、たおかげで、ドラクエも戸惑わずにプレイできたのね。(R・O)

カルチャーブレーン 株式会社カルチャーブレーン



〒124 東京都葛飾区宝町2-30-16
設　立 1980年10月 有限会社日本ゲームにてスタート
資本金 1000万 昭和57年、株式会社 日本ゲームに組織変更
代表者 田中幸男
年　商 30億円

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

カルチャーブレーンは、もともと日本ゲームという名で、ビデオゲームを製作していた会社。ナムコから発売された『スーパーチャイニーズ』は、実は日本ゲームが開発したゲームの移植だということは、あまり知られていない。また、デザイン企画やおもちゃの製作などにも力を入れている、という意外な一面もあり、ゲーム以外の面でも意欲的に活動している会社である。

優れた技術力

ソフトの作風としては、主に格闘物が多い。だが、それよりも大きな特徴として、ボリュームのあるソフトづくりがあげられる。見ためのハデさはないが、いろんなエッセンスを凝縮した、飽きのこないゲームを作っている。これは、ゲーム内容をコワさないように圧縮できる、優れた技術がないと無理。このことからも、同社の優れた技術力をうかがい知ることができる。ベスト3としては、ボリューム感を楽しめる『スーパーチャイニーズ2』、『シェラザード』、『飛龍の拳2』をあげておきたい。



スーパーチャイニーズ2



飛龍の拳2

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ACG	飛龍の拳	'87. 2.14	￥5500	必殺技が炸裂する、純格闘技アクション
C	RPG	シェラザード	'87. 9. 3	￥5500	アクション＋コマンド選択型のＲＰＧ
C	ACG	飛龍の拳II	'88. 7.29	￥5500	アクション＆ＲＰＧ＆ＶＳの３モード
C	ACG	スーパーチャイニーズ2	'89. 5.26	￥5900	2人同時プレイのできる中華風ＲＰＧ

HIPPON ▶◀ HIPPON

河田 株式会社河田



〒169 東京都新宿区大久保2-5-25
問合せ先 03-209-8351 代表者 河田親雄
設　立 1952年10月15日 社員数 394名
資本金 1億円

世界的に有名なオセロの老舗

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

世界的に有名な「オセロ」を生み出した会社。ＦＣは、オセロを発売するための１つの手段、重要業務はおもちゃの製造販売。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
D	ETC	オセロ	'86.10.13	￥2980	日本で生まれたボードゲームをＦＣに移植
C	ETC	オセロ	'86.11.13	￥4900	ディスク版より１ヵ月遅れで登場した

九娯貿易 有限会社 九娯貿易



〒857-11 長崎県佐世保市白岳町116-11
問合せ先 0956-33-0210/設立 1965年4月1日
代表者 平岩勲/社員数 50名
資本金 授権資本1000万円・払込資本1000万円

娯楽産業の草分け的存在

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

もともとは、「セガ」「タイトー」と並ぶ日本の３大娯楽産業会社。九州に本社をおき、戦後ジュークボックスを日本に広めた。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	STG	エアーウルフ	'88.12.24	￥5900	アメリカの人気ＴＶドラマが題材のＳＴＧ

キングレコード キングレコード株式会社



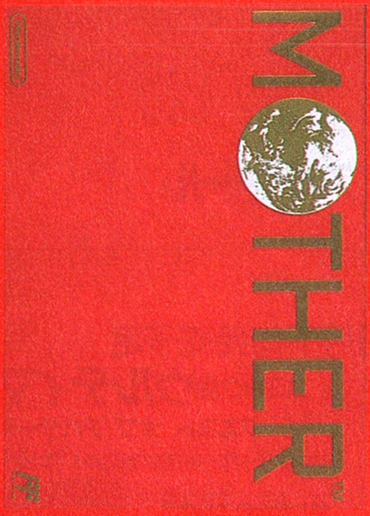
〒112 東京都文京区音羽2-12-13
問合せ先 03-945-2131 代表者 町尻量光
設　立 1951年11月 社員数 325名
資本金 8億円

アイドルにこだわらない会社

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

レコード会社なのにアイドルものなどにこだわらない点を評価したい。代表作はエニックスのパソコン版から移植したジーザス。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ACG	ミラクルロピット	'87. 8. 7	￥4900	主人公は女の子。ロボットと合体して進む
C	AVG	ジーザス	'89. 3.17	￥5900	ハレー彗星探査船が舞台のスペースＡＶＧ



MOTHERのすべて

ファミコン必勝本編集部・編

予価¥580(税込み)/9月下旬発売予定

人気No.1ソフト、「MOTHER」のすべてがわかる一冊！
おなじみ基本操作、ストーリーから
全マップガイド、エリア別ヒント集、Q&Aなど盛りだくさん。
さらに、著名人多数参加で楽しむ「MOTHER」の世界は読みごたえ十分！
「MOTHER」のすべて、ついに登場!!

ゲームコミック続々登場!!

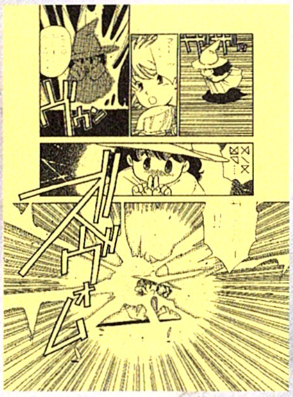


コミック版 ゼルダの伝説

末将崎雄・作／予価¥900(税込み)

9月15日発売予定

はてしない夢と冒険と愛…ゼルダがコミックで帰ってくる！
ゲーム性、完成度、ミュージックなどで群をぬく評価を得た大人気ＲＰＧ、
その名作が、いよいよHIPPONのゲームコミックに登場!!
熱狂的ファンをもつゼルダとゲームコミックの組み合わせ
はたして、どんな興奮がとびだすか!?



コミック版 ファイナルファンタジー

海明寺裕・作／予価¥900(税込み)

10月下旬発売

ファンタジーの王道
天野喜考のイラストでも大人気の本格ＲＰＧがゲームコミックで登場!!
時にやさしく、時に激しくファンタジーの世界を再現！



コミック版 最後の竜に捧げる歌

外園昌也・作／予価¥900(税込み)

12月上旬発売予定

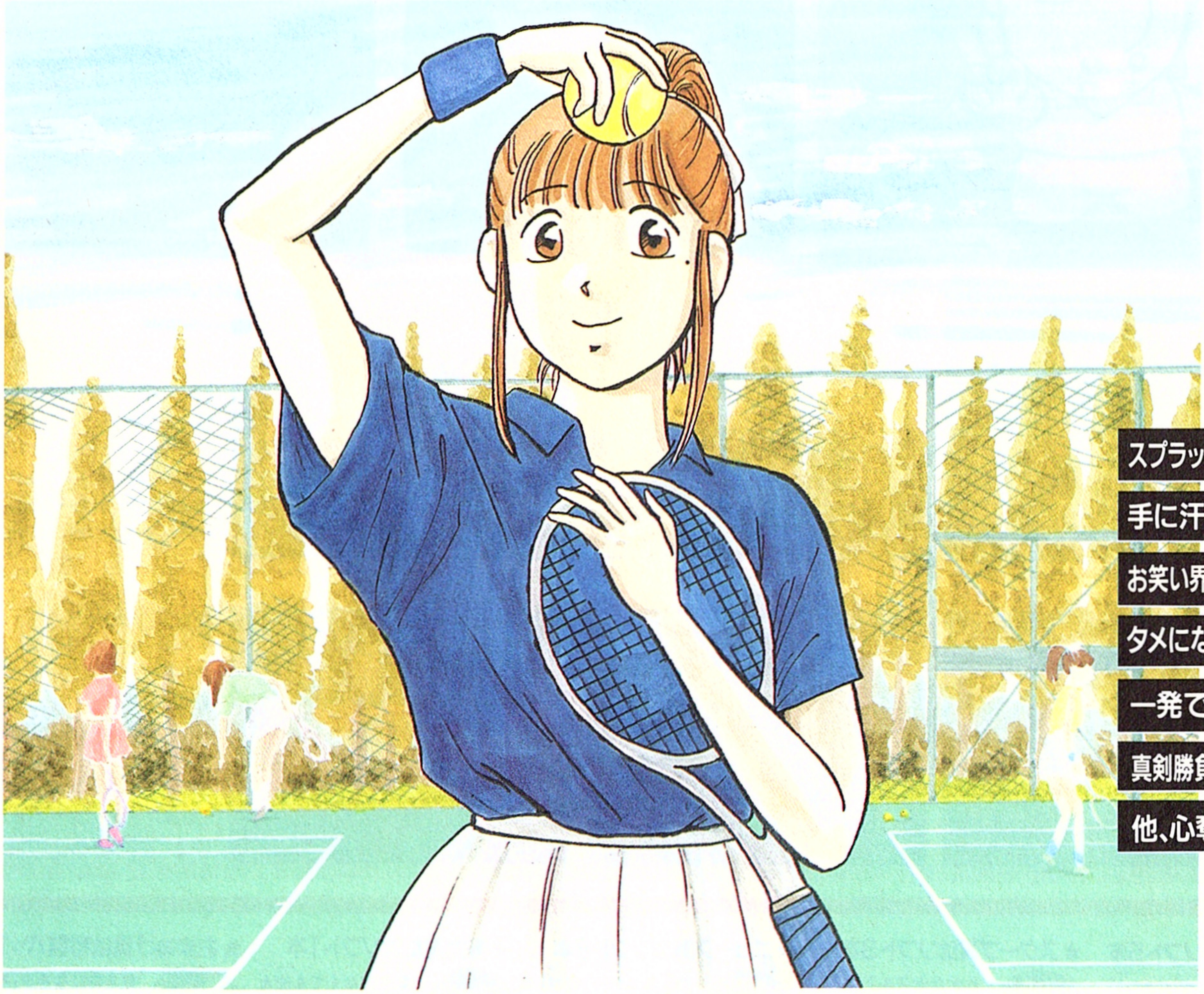
必勝本連載時から大評判、
手塚一郎の「最後の竜に捧げる歌」コミック化決定！
少年アモンが、少女ヴィジルが、そして竜がコミックとなってよみがえる！

JICC出版局 書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい☎03-234-4621

BUG-BOY CLUB

体験したことがありますか、読者ページの本当の楽しさを。BBCは必本の創刊以来、お笑いの魅力を十二分にプラス。優れた技が、最高のお笑いが、かつて読んだこともないリアリティで迫ってきます。他を見る前にぜひ目を通してくださいっ！

ピュアな情報をストレートに伝える、グッドな企画ページ!



- スプラッターハウス恐怖の大特集!!
- 手に汗握るPCエンジン!!
- お笑い界の星、投稿写真ジャーナル！
- タメになるFC流行語ウイザード！
- 一発で悩み解消、MUJUN！
- 真剣勝負、THE 対決ダイジェスト！
- 他、心奪う企画がギッシリッ!!

Vol.19

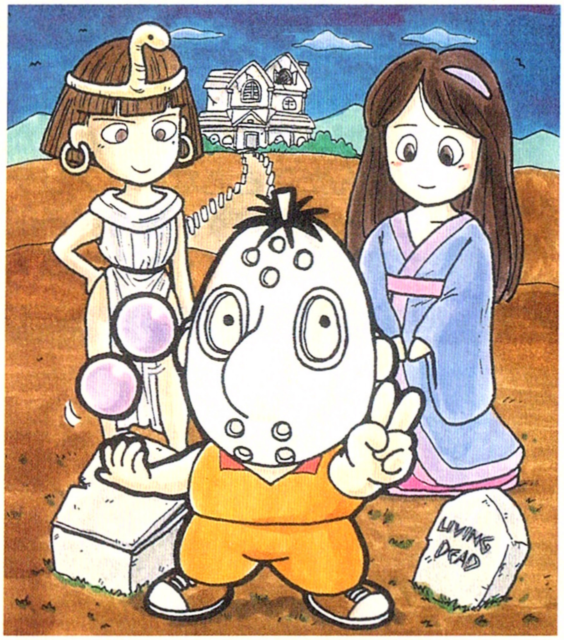
スプラッターハウスの大スクープ



隠れステージをふたつも発見!!

18歳未満㊝!? ビューティフルなダンスシーンのオマケつきだ!!

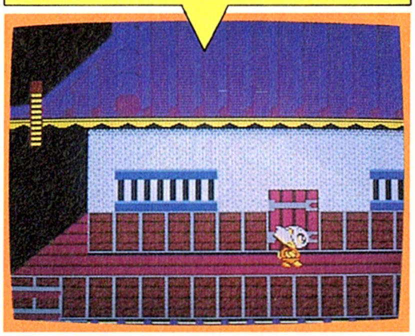
スプラッターハウス



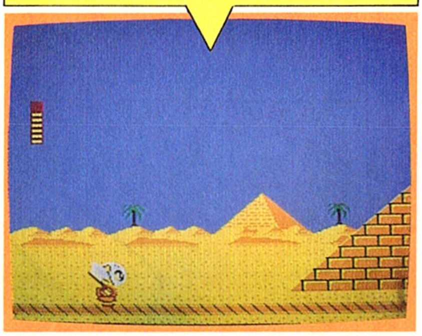
愛知県・鈴木晃一特派員から、『スプラッターハウス』にふたつの隠れステージがあった！ とゆービッグな情報が届いたぞ。しかも、両ステージの最後には、キレイなお姫様が待っていて、ちょっぴりHな踊りも披露してくれるってんだから嬉しいよな。

隠れステージにいけるのは、ステージ3とステージ7だけ。ステージ3のときは、一番最後の敵、ハエ男を倒したあと画面の右側へはいかず、ハエ男の出てきた転送機の中へ入る。ステージ7は、一番はじめのスクロールが終わり、床の下へ落ちる場面で✚ボタンの左を押しておく。下には司祭がいるが、ゆっくり追いかければつかまらない。そして、司祭が立ち止まった左ワキの扉に入れば、隠れステージへいけるってワケだ。

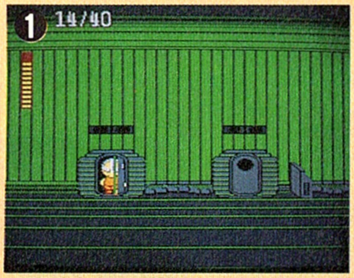
❶隠れステージ・ジャパン

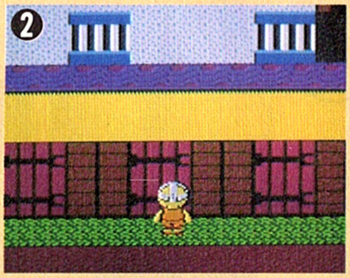


❷隠れステージ・エジプト



ステージ3

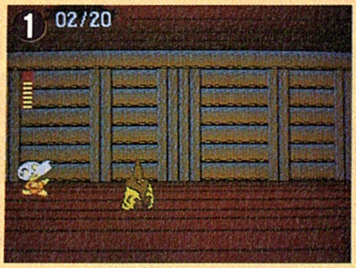
1


2


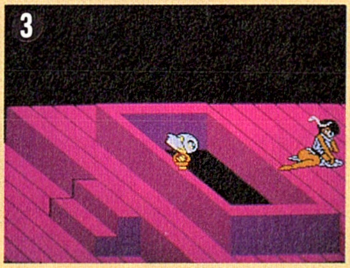
3


❶隠れステージ・ジャパンへいくには、ステージ3の最後のボス・ハエ男を倒し、扉の開いてる転送機へ入るのだ！
❷扉を見かけたら、まん中の扉に入る。あとは、ただひたすら天守閣をめざすのみ!!
❸城内の奥にはお姫様がいて、いろいろともてなしてくれる

ステージ7

1


2


3


❶エジプト面へいくなら、床下へ落ちるときに✚ボタンの左を押しっぱなしにしておこう
❷床下に着地したら、司祭に近づきすぎないように追いかけ、扉が見えたらすぐに入る
❸ピラミッド内部の落とし穴と、敵に注意しながらつき進めば、お姫様と感動のご対面！

★特ダネ賞にはソフト5本
すっごい特ダネ(技)にはソフト5本をプレゼントしちゃう!!

★スクープ賞はソフト3本
なかなかスルドいスクープ(技)にはソフト3本プレゼント!!

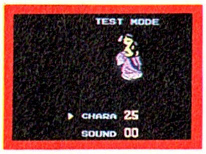
★ニュース賞はソフト2本
使えるニュース(技)を送ってくれた特派員にはソフト2本!!

★努力賞にはソフト1本
なさけなくても使えるネタ(技)には努力賞でソフト1本ね!!

★おまぬけ賞は特製バッジ

おまぬけなネタ(技)を送ってくれた特派員には特製バッジ!!

プ! 今回もまた全国の特派員から、オイシイ情報が送られてきた。素晴らしい情報の数々をとくとご覧あれっ!!



全キャラクター大図鑑

サウンド+死霊の盆踊りだ!!

スプラッターハウス

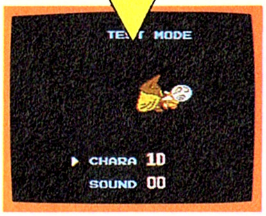
SOFT 3

❶タイトル画面で

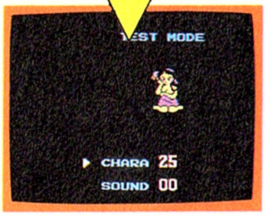


熊本県の高崎忠特派員から、全キャラクターとサウンドテストが楽しめる、イカしたコマンド情報が送られてきた。しかも、敵キャラはAボタンを押すことによって動かせるというのだ。やり方は、タイトル画面のときに、IIコンの✚ボタンの下とA、Bボタンを同時に押したまま、リセットボタンを押すだけ!!

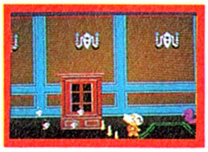
❷キャラの総数64種



❸キャ〜! H!!



❶タイトル画面でコマンドを入力。❷✚ボタンの上下で、キャラとサウンドテストを選択。❸このお姫様の姿は、Aボタンを34回押すことによって見られる。デヘへ…



最終面で最高レベルに!

最終ボス直前にレベルアップOK!!

スプラッターハウス

SOFT 2

❶左側の扉に入って

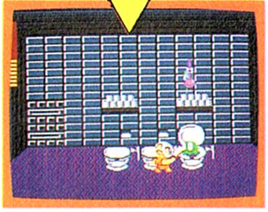


大阪府の山崎隆弘特派員から届いたお得な情報。ボスの部屋へいく途中に2つ扉が並んでいる場所があり、その左側に入るとトイレの中からスライムが出てくる。コイツは、部屋を出入りすれば何回でも出てくるので、ココでライフゲージを最高にすることができる。これでボスとの戦いが楽になるぞ!!

❷便所スライムを倒す



❸ジュースで回復!



❶左側の扉に入ると、中はトイレ。❷スライムを倒しレベルを上げる。何回も部屋を出入りすれば、レベルは最高に。❸自動販売機の前で✚ボタンの上を押せば体力が回復。



バケツで防御力アップ

バケツのカブトで防御力をアップ!!

スプラッターハウス

SOFT 1

❶バケツをよけずに

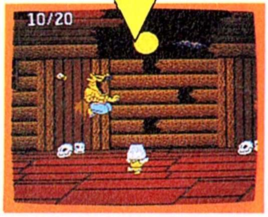


東京都の高津康特派員から、『スプラッターハウス』の5面で、防御力がアップする特殊アイテムを発見した、という報告が寄せられた。場所は、ステージ5のバケツが落ちてくる面。このバケツにワザとぶつかると、頭を守るヘルメットとなり、ダメージが半減するのだ! 意表をついた隠しアイテムだね!!

❷バケツをかぶろう!



❸ダメージ半減だ!!



❶ダメージを受けるけど、バケツにワザとぶつかろう。❷バケツをかぶった姿になれば成功なのだ。❸ボスとの戦いも、ダメージが半減するので、ヒジョーに楽になる



全パスワード大公開

これでイキナリ最終面スタートだ!!

スプラッターハウス

SOFT 1

イキナリ最終面にチャレンジ!!





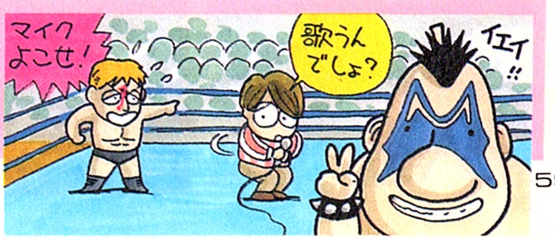
STAGE 2	1055
STAGE 3	3739
STAGE 4	0705
STAGE 5	2509
STAGE 6	4090
STAGE 7	1099

静岡県の益田信昭特派員からは、全ステージのパスワードが送られてきた。このパスワードさえあれば、誰だって最終ステージからプレイできるぞ。まだ最終ステージへいけないキミ! このパスワードで、最終ステージを体験プレイしてみよう!!

次号のお題

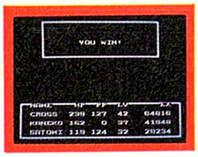
激闘プロレス

秋といえばスポーツ! ファミコンも、やっぱりスポーツ物が旬。てなワケで、次号のお題は、『激闘プロレス!! 闘魂伝説』に決定!! 熱く、燃えるような闘魂で、キミもギンギンの情報を送ってみないか!? 待ってるぜ!!



BUG★BOY★CLUB

B U G ★ B O Y ★ C L U B



大ウッドーは2度死ぬ

1回の戦闘で経験値が2倍になる!

MOTHER

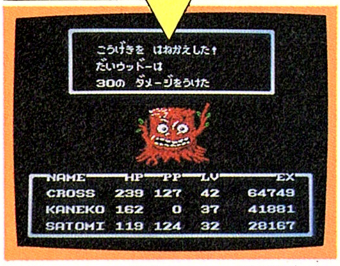
SOFT 1

❶まずパワーシールド



京都府・伊豆内良特派員から『MOTHER』でのお得な情報が届いたぞ! マジカントに出てくる"大ウッドー"を、1回の戦闘で2度倒すというものだ。獲得する経験値も約2倍になる! 仲間の女の子のレベルが25以上で、パワーシールドとPKビームγを使えることが条件だ。倒したあとに燃え上がるか爆発する敵にはすべて有効な技だぞ!!

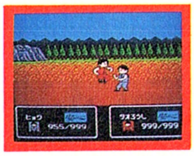
❷敵の攻撃をはね返し



❸なんと2度倒した!



↑大ウッドーに出会ったら、味方全員にパワーシールドをかけ、PKビームγで倒そう。敵は燃え上がるが、攻撃をはねかえされて再び燃えだす。爆発する敵も同じ手順でOK



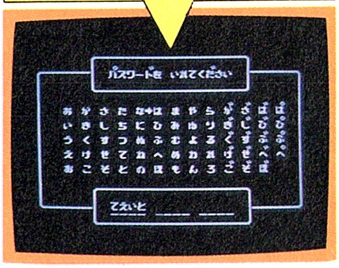
タオ老師と夢の対決!!

高レベル同士の対戦は白熱必至だ!

ケルナグール

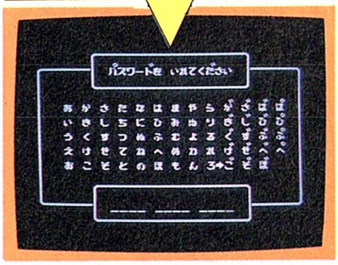
SOFT 1

❶最強パスワード入力

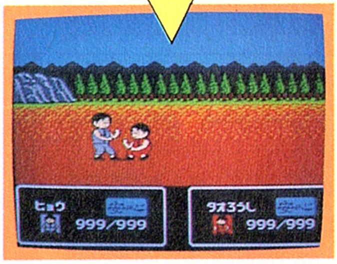


Vol.18で『ケルナグール』の敵キャラ61人と対戦する方法を紹介したよね。今回は最後のひとり、タオ老師と対決できちゃう方法が見つかったのだ。発見者は、三重県・山口和彦特派員。報告によると、対戦可能なモードは"ひとりでれんしゅう"のみ。しかも、キミが修行モードで育てたHP999の最強拳士パスワードがないとできないので注意!

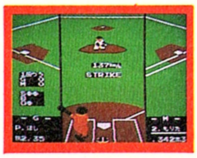
❷いちばん最後に"ご"



❸タオ老師と対戦だ!



↑"ひとりでれんしゅう"を選び、1人めに修行モードで育てたHP999の拳士のパスワードを入力。2人めもパスワードにして、いちばん最後に"ご"の1文字のみ入力しよう



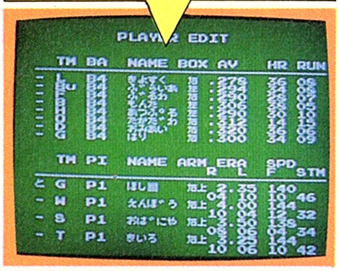
魔球投手"ほし"誕生

"ほし"をトレードすればラク勝!!

ファミスタ'89開幕版

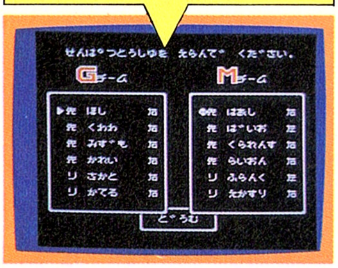
SOFT 1

❶ほしをエディット!

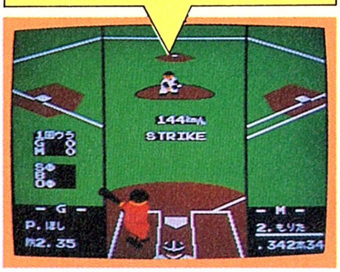


"私は飛雄馬の燃える目が好きでした…"とイラスト入りで送ってくれた神奈川県・出雲功一特派員の報告! それによると、『ファミスタ'89』に登場するオールドリームスのエース"ほし"が自由にトレードできちゃうとのこと。トレード後も、"消える魔球"が健在なのがとてもウレシイのだ。"消える魔球"っていうのは、ホームベース手前でスーッと消えちゃうとんでもない球! こんなヤツがいたら、試合はほぼラク勝だ!!

❷トレードしたら……



❸消える魔球を投げる



↑まず、エディットモードで"ほし"という名前の投手をつくる。好きなチームにトレードさせて、速球を投げると…球が消える



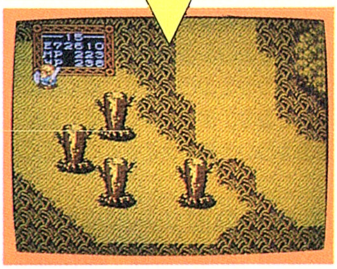
速報! ワープ情報!!

ポーの家から、天空の神がいる塔へ

ウィロー

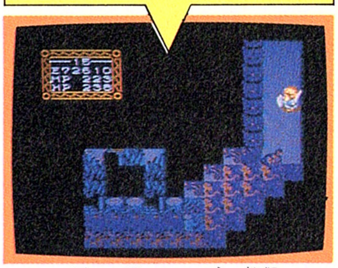
SOFT 1

❶怪物の下を通りぬけ



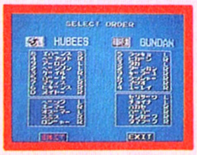
埼玉県・白石幸一特派員からの報告だっ!!『ウィロー』で、ミョーな場所にワープゾーンが見つかった。ポーの家の南西から、天空の神がいる塔までイッキにワープできちゃうのだ。ここで注意してもらいたいのは、スクロールさせるときに必ず画面左上からスクロールさせなくてはダメ。左下からだと、黒い壁にハマって身動きがとれなくなるのだ。

❷ワープゾーン発見!!





↑ポーの家から左にいくと木の怪物がいる。怪物の横を通りぬけ、画面左上から左にスクロールすると、ワープゾーンが出現する



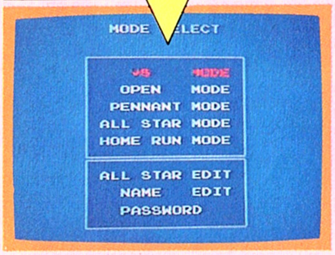
軍団と夢の対決だ!!

ウラチーム2球団との対戦

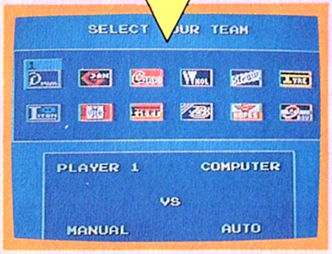
パワーリーグII

SOFT 3

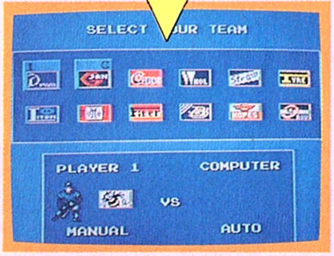
❶まずはモード選択！



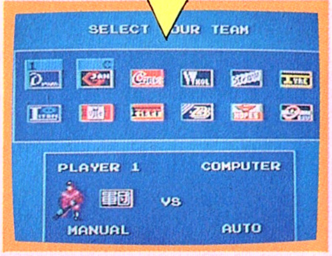
❷チームセレクトで…



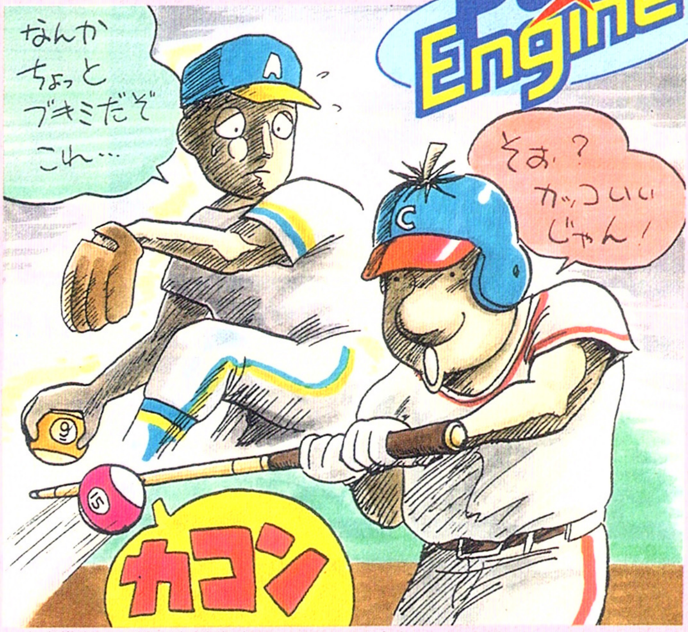
❸"HUBEES"登場！



❹"GUNDAN"とは!?



↑まず、"ペナント"以外のプレイモードを選ぼう。チーム選択画面で、セレクトを押しながらⅠボタンで"HUBEES"が、ランを押しながらⅠボタンで"GUNDAN"が登場！



神奈川県・宮本充夫特派員から、『パワーリーグII』の超お得情報が届いたゾ！ 前作にも登場した、"HUBEES"がまたまた現れたのだ。さらに"GUNDAN"なんていうチームも発見された。この"GUNDAN"チーム、選手の名前を見るとどうやら"たけし軍団"チームらしい。ラッキョとか、ヒガシとかおなじみの名がズラリ並んでいるのだ。ラッキョはツルっぱげで足が早く、ギダユは太めだけどパワーがあるなど、ユニークなキャラばかり。もちろん、"HUBEES"同士や"HUBEES"対"GUNDAN"との対戦も楽しめちゃう。



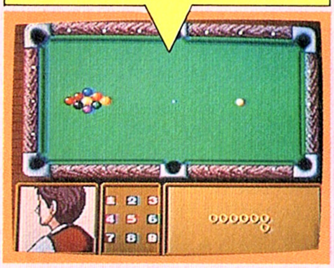
キュー太郎もビックリ

手球とイメージボールの瞬間移動！

ブレイク・イン

SOFT 1

❶ゲームスタートして



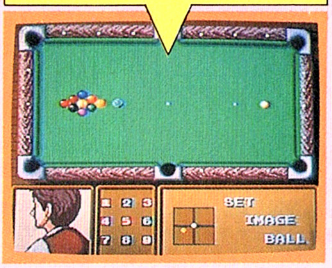
アダルツなゲームしかやらない！ という福岡県・三ッ石良介特派員から届いた『ブレイク・イン』の情報！ ゲーム中に動かす手球（キューボール）やイメージボールの移動が素早くできちゃうというのだ。イメージボールとは、手球が転がる方向や場所を指定するボールのこと。ショットの狙いをつけるとき、コイツの移動に時間を食われてちゃあ決まるショットも決まらない。狙いは瞬時に"ピタッ"と決めてやろうぜ!!

❷手球を素早く動かせ



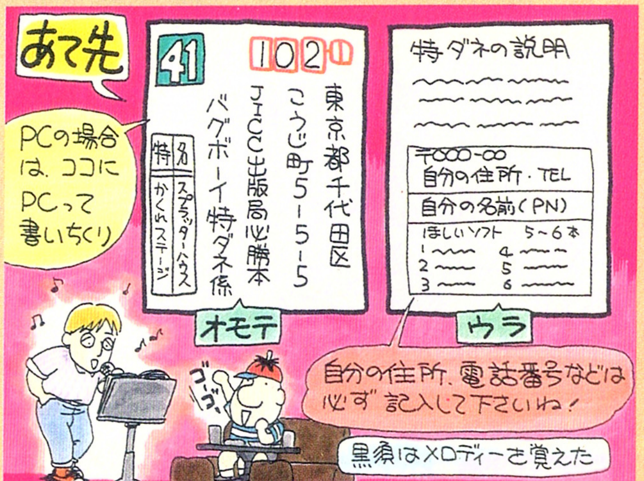
↑手球の位置やイメージボールの位置を決定するとき、Ⅱボタンを押しながら✚ボタンを動かすと、ボールを早く動かせるのだ

❸イメージボールも!!



ファミコン&PCエンジン 得情報大募集!!

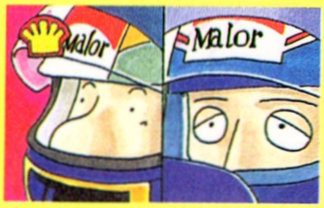
秋の香りがただよい始めた今日この頃。勉強にゲームにハゲんでおられますでしょーか？ スズしい秋はゲームの季節(!?)。ファミコンからPCエンジンまで、なんでもアリアリの最新情報をお待ちしております!!



笑い続ける、力。新次元のお笑いページ！ 3連熟読が効果的!!

FAMICOM NEWS NETWORK

HIPPON唯一の投稿専用ページ、お笑いのFNN！ 3回連続で読んでもらうと、FNNのお笑い効果が現れてきます。さぁ、あなたも、読みだしましょうっ!!



ねぇねぇ、はじめていいのかな!?

投稿写真ジャーナル



ザ・災難

神奈川県・万吉

こういうのを不慮の事故というんだろうね。この子はこの後、反撃に出たのだろうか!? それとも、このまま気絶してプールの底へ沈んで来年の夏まで…。ブルブル、怖い考えになってきた。





こりゃへんだ

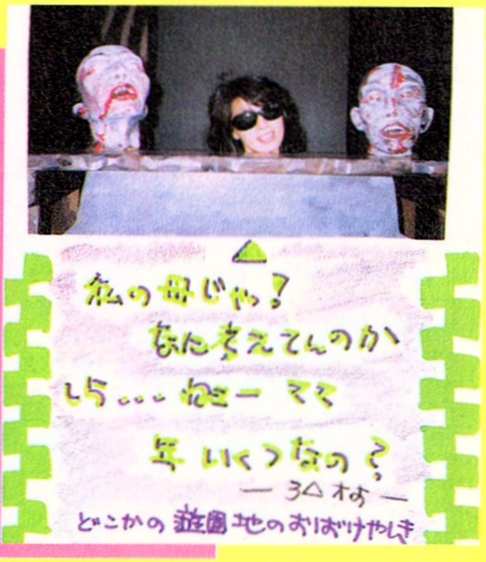
神奈川県・虎那魅一力

こりゃ奇っ怪なっ！ たぶん中にやかんが装備されていて、ここからお湯を出す省エネマシンだ。

恐怖のあほ

千葉県・なびき

ま、お若いお母さまだこと。ヨイショッと！ で、どのお方がお母さまなのかしら!? 右端かなっ!? それとも左端かなっ!? ハハハ、きわめて軽いジョークです。やだよぉ本気にしちゃっ！



だまされていた歳月

兵庫県・ちゃりオルア2

なつかしーい。しかし「ももさん」てどう見ても、「とっつぁん」が、はいってるみたいだなぁ。

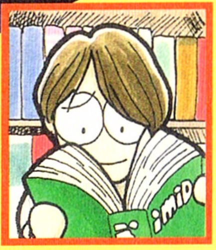


今号のキキチガイ **ゆで卵➡ゆでたマンゴー** 母「明日のお弁当、おかず何にする!?」 息子「ゆで卵」 母「えっ、ゆでたマンゴー!?」三重県・風来坊 ゆでるとマズイぞぉ〜、マンゴーは。サブイボたっちゃうから、一度ためしてミソしる！

 ブッツン改造くろす：徹夜が続き、リアクションにも張りがない今日この頃。いつになったら、夏休みがもらえるのだろう。今年の冬頃かなっ!? 早くこないかなぁ〜夏休み。とほほ。

正しい言葉の使い方を学ぼうっ!!

FC流行語ウィザード



メラ (名) 弱火。

メラミ (名) 中火。

メラゾーマ (名) 強火。

兵庫県・ちゃリオルア2

A.C. (名) 志望校。(下げると安心。上げるとアブない…!)

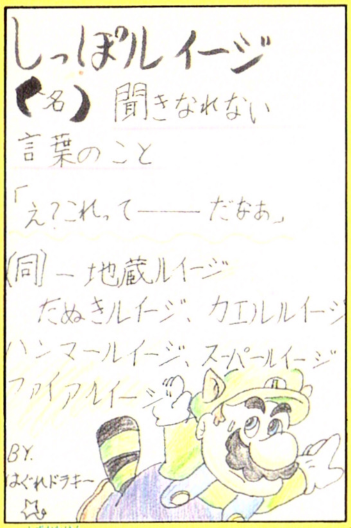
福岡県・逢瀬あきら

♨うまいっ!! ザブトン3枚あげよう。でも、住所ちゃんと書いてくれないとプレゼントが送れませんよ～ん。

パフパフ (名・動スル) 最高に期待させておきながら、おもいっきり肩すかしをくらわすこと。やらずぶったくり。「さとみちゃんのデートの相手、――されたんだって」

栃木県・下野思川

♨――されたっつーとさ、なんか、イイコトしてもらったよーな気がするぜ。わりと、誤解をまねくよーな訳だぜよ。



静岡県・はぐれドラキー

4メガ (名) 何でもできて、みんなの手本にならなくてはならない人。「もう――なんだから、少しは勉強しなさい!」

東京都・樹羅由紀

♨「――でもクソゲーはいるんだぜ」って母ちゃんにいってやんなきゃ!!

(形動ダ) たくさんあるさま。大盛り。「おばちゃん、ヤキソバ――ね!」

栃木県・湊きゃろる

♨「――は200円増しになります」

メガンテ (名・動スル) あたってくだけること。「もうこうなったら――だ!」

東京都・紫城珠音

ムーンブルクの王女 (名) 人なつこい犬。「うちの犬――なんだ」

静岡県・平成京

ゴールドカード (名) 一般の人には、ほとんど手に入れることのでてない珍しいカードのこと。「斉藤由貴のテレカは――だ」

広島県・まっく

いしのなか【石の中】 (名) お墓。「じいちゃんは今――にいる」

沖縄県・なすか

♨ゲゲゲのゲ。夜は――で運動会。

じんぐうじさぶろう【神宮寺三郎】 (名) シブイこと。「この柿は――だから食えたもんじゃねえな」

群馬県・キカイダー河野

♨神宮寺に息子ができたら『シブガキ』って呼ばれちゃうのかな?

バギ (名) すごい風。台風。「いや～、今の風――だったな」「もうすぐ――が日本に上陸するぜ」

北海道・はぐれ和彦

♨その――がバギクロスやPKフリーズγじゃないことを祈ろう。台風怖し。

CDロム (名) 容量が豊富なこと。器の大きい人。「金子さんは――だからボツにしないよね」

愛知県・岡戸考宏

♨そんなことはない。ボクは256Kさ。

レーザー〈laser〉 (名・動スル) 物事を最後までつらぬき通すこと。「男が一度決めたことは――しなければいかん!!」

三重県・勇武僧魔

♨だよな。途中であきらめちゃマズいよな。オレも、ファリアがんばろっと。

クリティカる (動) 一発でキメること。またはキマること。「現役で東大を――る」「うちのパーティの武闘家はよく――る」「ガイ者の死因は鈍器による打撲。頭部を一撃で――られてますね…」

東京都・ちゃい三叉

エナジードレイン (名・動スル) 人の身につけている金品を、ひそかに抜きとること。「電車の中で――された」

岩手県・豆仙人

♨スリも、ディスペルできるかな?



沖縄県・なすか



滋賀県・サイバーこうぢ

FC流行語認定者

あ/〈ア〉

アダプター…切りはなせない仲
北海道・ちょっとマディ(Vol.14)

アルテマ…期待はずれ
愛知県・岡戸考宏(Vol.13)

お/〈オ〉

オルド…エッチ、スケベ
千葉県・珈琲たいむ(Vol.15)

き/〈キ〉

キングスライム…烏合の衆
栃木県・湊きゃろる(Vol.15)

は/〈ハ〉

はぐれメタる…逃げる、サボる
静岡県・Jアキラ(Vol.16)

灰…せっぱつまった状態
熊本県・コナミ教信仰者(Vol.17)

れ/〈レ〉

レーザー…物事をつらぬき通す
三重県・勇武僧魔(Vol.19)

ろ/〈ロ〉

ローラ姫…強引
広島県・まっく(Vol.15)

今号のキキチガイ ふざけるな➡ひざけるな

僕「なにするんだ!! ふざけるな!」 友人「えっオレ、ひざなんかけってないよ」 僕「……」

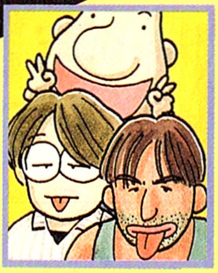
島根県・けんじゃ君

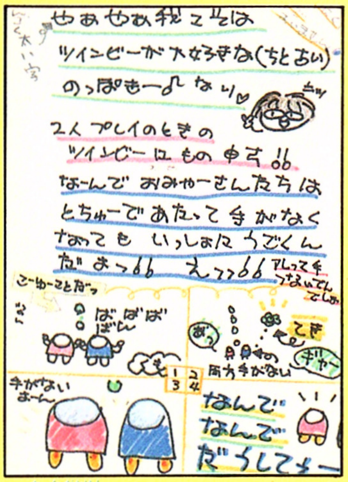
♨ありがちなネタじゃん。っていったらいじける? ひじける? なんてな。

金子:赤松さんは"Norma Jean"のヴォーカルがカワイイといってるが、ボクはキーボードの娘の方がカワイイと思う。あと"BE"のヴォーカルも。わかる人何人いるかな!?

矛盾のないゲームはないのさっ!!

むじゅん MUJUN





○神奈川県・のっぽきー♪

（弁護人・グインビー金子）フッ。それはだね。2人が見えない絆でむすばれてるからさ。（赤松さん風に…）
♨（金さん福留）やめときなって。オマエにキザは似合わんぜ。カネちの負け。（金子）似合わないかなぁ？
★やぁやぁ我こそは東京の便秘のイチジクなりっ！
ウィザードリィにもの申す！ あんなだだっ広いダンジョンで死にながら、だれが死体を持ち帰って墓を作るの？
東京都・便秘のイチジク
（弁護人・ドワーフ福留）アホッ!!↗

↗そんなの神様に決まっとろーがっ!!
♨（金さん金子）さよう。『WIZのロムには神宿る』と、ことわざにもあるであろう。（ないない） つまり、信ずる者は救われるのである。そちは信仰心が足りんな。負けと認めよっ！
★やぁやぁ我こそは群馬のキカイダー河野なり!!
ドラクエにもの申す！ なんであんたらは止まってても、その場で足ぶみすんの!?
群馬県・キカイダー河野
（弁護人・プッツン戦士くろす）あれは足ぶみじゃなく、フットワークなんです。いつどこから敵に襲われても平気なように身がまえてるのです。
♨（金さん福留）そのわりには"身がまえるよりはやく"襲われるじゃん。残念でした。黒須さんの負けーっ!!
★やぁやぁ我こそは茨城のあらえっさっさっさなり!!
ドラクエIIIにもの申す！ 歩いていると時間が進むのに、なぜ足ぶみしてても時間は進まないのだ!?
茨城県・あらえっさっさっさ
（弁護人・はぐメタ福留）それはつまり、世界が勇者を中心にして動いてるってことだね。わかったかい!?
♨（金さん金子）ボクはよくわかんないけど…、福留さんの勝ちでいーかな。



○千葉県・印g
（弁護人・ローラさとみ）えーっ。Iは違うよ。山ではスピードおちるよぉ。
♨（金さん黒須）おいおい、読者のあげ足とってどーすんの！ さとみちゃんの負…あ、いやまった！ やっぱしさとみちゃんの勝ちにしとこー……！
★やぁやぁ我こそは京都の岩崎プルだよーん。
マリオにもの申す！ てめー、髪の毛は茶色でヒゲが黒なのはナゼだ？
染めてるっちゅーんなら、あれだけ海ん中泳いで色落ちしない理由をうかがいたい!!
京都府・岩崎プル
（弁護人・ルイージ福留）実はツケヒゲなんです。（金子）とれちゃったりしないんですか？ （福留）大丈夫。ガッチリ接着してあります。象がふんでもとれません！
♨（金さん金子）さすが。怪獣同盟でヌイグルミ作ってるだけのことはある。自信ありげです。でもプルくんの勝ち。
★やぁやぁ我こそは福岡の勇者＋僧侶なり！
ドラクエIIの兵士にもの申す！↗

↗ムーンブルクから助けを求めるなら、どうしてサマルトリアに行かなかったんだ？ ローレシアより近いぞ！ 早い方がいいだろ!!
福岡県・勇者＋僧侶
（弁護人・コナン金子）まあ、サマルの王子じゃあてになんないからじゃない？ スグ死んじゃうし、ロトの剣は装備できねーし。ホントにロトの血引いてんのかね!? ……いいすぎかな？
♨（金さんさとみ）うん、いいすぎ。それじゃ、サマルくんかわいそーだよ。勇者＋僧侶ちゃんの勝ちね♥



○埼玉県・くっきい
（弁護人・ドラキーマ金子）いや多分、のぞいてはいないと思うゾ。でも、あれだけ狭い宿屋じゃ、声は聞こえてきちゃうかもね。あれは迷惑だよな。
♨（金さん黒須）そうなんだよ。隣がうるさくてさぁ、夜ねむれないんだよ。それに、10時以降はシャワー使っちゃダメだし。でも、まあ家賃安いし、それになにより近いからいーけど。つーワケでくっきいちゃんの負けっ!!

キキチガイSPECIAL



♨テレポーテーションもいい声だよ。同じだって。
○福島県・荒井友之

ファミコン座右の銘

しめ切るな
ハガキは急に
届かない
埼玉県・獅子心王

結構けだらけ
パーティー
灰だらけ
（ウィザードリィ）
東京都・しりうす

せまいマップ
そんなに急いで
何処へ行く
兵庫県・はあくん

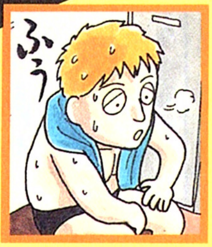
ドラクエIV
ああドラクエIV
ドラクエIV
北海道・Julius川口

♨余ったら字数調節リアクション

今号のキキチガイ **熱湯➡納豆** A君「カップラーメン食べるから熱湯かけて！」 母「納豆なんかかけて、食べられるの!?」 広島県・パトリシア ♨"ネットウ"なんてムズかしい単語使おーとすっからだよ。お湯でいーの"オユ"で。時間かけずにお湯かけて～♪ ってコトだよ。

さとみ：この本が出る頃にはさとみも18才。女子大生まであと1歩。でも、短大にいこうと思っているので女子大生ではなく『女子短生』になる予定なの。予定…だけど……。

今、FNNはUWFよりも過激！
THE・対決ダイジェスト



今号のメインエベント

ダウンタウン熱血物語 VS ドラゴンニンジャ（FC版）

2人同時プレイでダウンタウン熱血物語の負け!!

静岡県・ジョッカーアキラ

ここで敗者復活戦！ ダウンタウン熱血物語対もえろツインビー。3人同時プレイで、もえろツインビーの負け！ なんてのはどお？ でもクソゲーは誰と戦っても珍プレイ続出なんだろーな。

ファミ探2 VS ゴルゴ13

後ろに立てずファミ探2の負け

富山県・けにいブルー

後ろに立ったとたん死んでます。

警察 VS 消防署

110対119で、消防署の勝ち！

兵庫県・はあくんだよ

ハトヤが乱入！ 4126対119で消防署の負け

クソゲー VS お客

クソゲーの攻撃！ 抱きついた！ お客の攻撃は、かわされた（買わされた）！

静岡県・平成京

お客の連続攻撃！ クソゲーを中古ソフト屋へ、うっちゃり（売っちゃり）！ クソゲーは泣きついた！

スーマリ1 VS スーマリ3

シッポを出してしまったため、スーマリ1の勝ち！

宮崎県・ぷうかJrターボ

スーマリ1得意の〝うんこすわり〟にはビビってシッポ出しちゃうよな。こうなりゃハンマーで勝負だ。

赤松さん多忙!! また代打なんだわ
紙コン アトランダム





静岡県・テドンかつどん

もっと似てるヤツ見たぜ。スプラッターハウスでさ…。



愛媛県・デトロイト

右下か左下、どっちか1つだけ選んで見ちくりよ。



東京都・禎吉七番

怒るよな実際。バット痛いもん。フライパンもな…。



兵庫県・孫ひろみ

まっかだな～まっかだな、まっかだなー。照れてんのかい？ あんたのお顔はまいるぜ。



愛媛県・市草木優

今度〝それゆけアカマツ〟ってコーナー作っちゃおぜ！



東京都・ゆかりべまりこ

「やぁ久しぶり」と愛想がいいじゃないか。by佐野



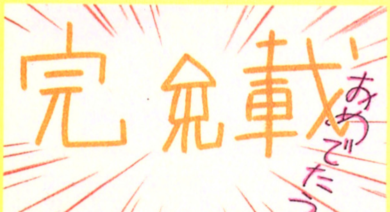
東京都・船津歩

バットで殴っちゃダメだぜ!! ムチにしときな！



北海道・ゆーきゃん

ちょっとまった！ 落ち着け。本にキスすんなよ!!



東京都・ローレシアの王妃

焼肉のお食事券あげま～す。



佐賀県・ちょこ・れいと

似てねー！ あんまりだ。



沖縄県・はやの

欲しいよん。送っちくり

今号のキキチガイ　木村➡キメラ

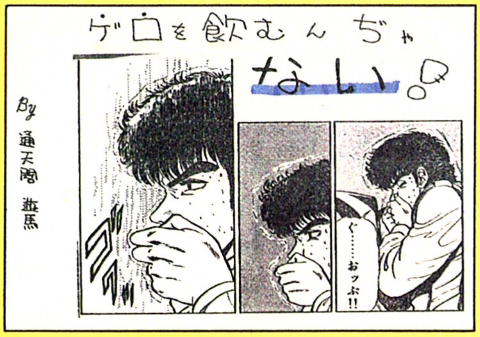
野球の応援に行ったときに、うぐいす嬢が「…木村くん」といったのが「…キメラくん」と聞こえてしまい、「何と、相手チームにはキメラが!?」…なんて思わない思わない。千葉県・「ゆき」

キメラくんて外人選手かな？ なんてね。

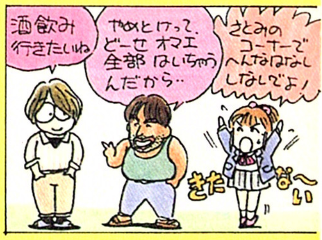
おんなじハガキがどっさりきた!!

へんなもの発見伝





◎宮城県・通天閣遊馬
♨これって技術がいるよ。普通できない。



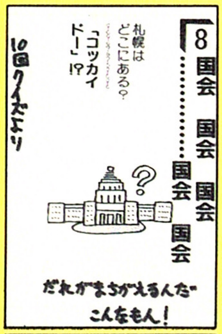
おんなじだ♡



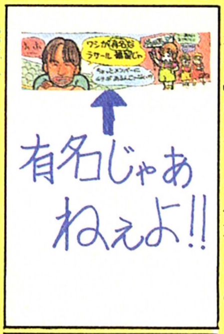
♨16号の間違いネタがどっさりきたの!! あんまりすごいから、先着30名様だけ載せてあげるね。名前はハガキの中にあるけれど、読めるかな。



◎広島県・パピプペポンセ
♨ちょっぴり見栄をはりたかったのね。



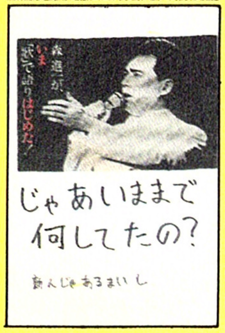
◎大阪府・おならじゃないのよ
♨10回クイズを勘違いしてる出題者だわ。



◎岩手県・寄松裕也
♨「有名な」はラサールを修飾してるの。



◎岩手県・やす
♨桐スプーン…なわけないか。やあねえ。



◎千葉県・さすらいの定住者
♨単に歌ってただけか、遊んでただけか。



◎群馬県・ディードリット
♨顔の大きさ比べて、合成写真と思った。

プレゼント企画

祝!ポイント獲得!

ほらね、ハガキ出したら載ったでしょっ! あっ、このフレーズ前号と同じだ。やめよう。といってるひまもなく文字数がなくなる…。

今号のポイントゲッターズ

★1位(2枚) 群馬・キカイダー河野
兵庫・ちゃりオルア2
沖縄・なすか
兵庫・はあくん
静岡・平成京
……3P獲得

★2位(1枚) 京都・岩崎プル
島根・けんじゃ君
埼玉・獅師心王
佐賀・ちょこ・れいと
千葉・なびき
広島・パトリシア
岩手・豆仙人
東京・ゆかりべまりこ
愛知・やまおさ
大阪・れいはあろーど
その他1枚採用された者全員
……2P獲得

●今までの統計

★1位……10P
兵庫・はあくん
静岡・ジョッカーアキラ

★2位……8P
群馬・キカイダー河野

★3位……7P
滋賀・アブラハムIII
神奈川・ミーハー石井
東京・SWAT

★4位……6P
静岡・平成京
北海道・ゆーきゃん
愛知・岡戸孝宏
静岡・テドンかつどん
埼玉・野安ゆきお
広島・まっく
福岡・蓮瀬あきら
沖縄・はやの
東京・船津歩
茨城・サクセス
三重・ドラゴン喰エスト

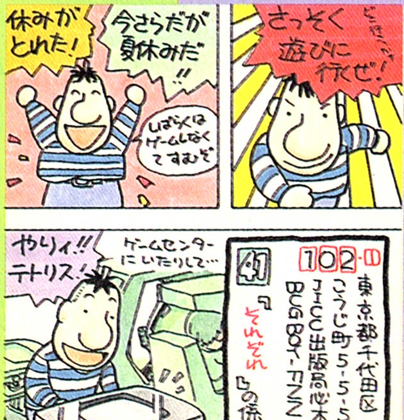
★5位……5P
沖縄・なすか
宮崎・ぷうかJrターボ
千葉・ひろ姫

★6位……4P
東京・禎吉七番
愛媛・デトロイト
神奈川・大門和彦日本一

★★★募集★★★

面白いから読んでます! あなたもぜひ挑戦をっ!!

あなた、またこりずにハガキ出そうとしているのねっ!! う〜ん。見直したわっ! やっぱり、そうでなくちゃ。いくらボツったって、出しつづけると良いことあるわよっ! 「一日一枚」これが今月の標語。しっかり守って、今日も明るい1日を送りましょうねっ!



JICC出版局ビデオインフォメーション

ビデオで見る昆虫のすべて

VHS/15分
各￥1950(税込み)

大好評の「動く昆虫図鑑」昆虫大パレードシリーズに続編シリーズ登場!!
興味を引きつけられる昆虫たちの生態を収録。迫力ある貴重なシーン、感動的なシーンを鮮明な映像で紹介!



発売中

- 第4巻 水辺のスターたち トンボ/アメンボ/ホタル他
- 第5巻 小さな楽士たち コオロギ/スズムシ/マツムシ他
- 第6巻 戦士たちの城づくり 山賊アリ/トカゲアリ/ミツバチ他
- 第7巻 幼虫たちのタイムカプセル ミノムシ/オトシブミ他
- 第8巻 虫の忍者たち・秘伝公開!! コノハチョウ/クマゼミ/マツムシ他

お問い合わせ☎03-265-4575

好評発売中

- 第1巻 虫の王様・カブトムシ
- 第2巻 小さな猛獣たち カマキリ/タガメ/アリジゴク他
- 第3巻 野山の人気者たち アゲハチョウ/クワガタ/クマゼミ他

新幹線運転室からの展望!!

運転室展望ビデオ①
東海道新幹線515.4kmの世界
VHS/35min
STEREO Hi-Fi
税込￥2900(税抜￥2816)

運転室展望ビデオ②
山陽新幹線553.8kmの世界
VHS/35min
STEREO Hi-Fi
税込￥2900(税抜￥2816)



- 東京駅から博多駅まで、東海道・山陽新幹線全線区、1069.2kmを運転室からノーカット撮影
- 6倍速で高速編集し、運転士だけが見える風景を時速1200キロの世界で再現しました
- 高速だからこそ、曲線や勾配など軌道の特徴がよくわかります
- スロー再生(1/6)すれば、リアルな速度で楽しめます
- 重要な通過地点も標示しました
- 新幹線の特徴などを、副音声に収録しました。ナレーションを聞かずに楽しむこともできます

発売中

お問い合わせ☎03-265-4575

鉄道プロカメラマンが教える
「鉄道写真の撮り方」

ビデオ全3巻

監修・出演JRPS
(日本鉄道写真作家協会)

★日本鉄道写真作家協会所属の第一線鉄道プロカメラマン16名が教える、鉄道写真の撮り方のノウハウを映像化!
★いま話題の路線・車両の撮影場所を一挙公開!
★現場からの迫力あるシーンと的確なワンポイントアドバイス!!

9月20日同時発売

VOL.1 特集 新型特急車両編
『鉄道写真の魅力とマナー』……広田尚敏
『新型特急車両を撮る』
- スーパーひたち………諸河久
- スーパー雷鳥…………南正時
- トワイライトエキスプレス… 〃

『風景と鉄道』
- 高山本線……………猪井貴志
- 小海線………………真島満秀

『路面電車を撮る』
- 都電荒川線…………井上広和

『駅のホームで撮影』
- 上野駅・我孫子駅‥森嶋孝司・松本正敏

VOL.2 特集・100系新幹線とブルトレ編
『新幹線を撮る』
- 100N系新型新幹線 ……南正時

『ブルートレインの楽しみ』
- あさかぜ・富士…………結解学
  はやぶさ・みずほ

『車内撮影のコツ』
- 伊豆急リゾート21………小賀野実

『消えゆくローカル線を撮る』
- 梶谷線………………荒川好夫

『鉄道写真の楽しみ方』…いのうえこーいち

VOL.3 特集・SLとビデオ編
『SLの撮り方』
- 大井川鉄道……………栗原隆司

『鉄道ビデオの作り方』
- 信越線…………………石塚純一

『私鉄を撮る』…………小川金治
『形式写真の撮り方』
- 鹿島鉄道KR-500系……諸河久

『さまざまな撮影テクニック』………大木茂

各巻とも40分ステレオHi-Fi/VHSのみ/定価￥4800(税込み)

お問い合わせ☎03-239-0183

通信販売実施中 ご希望の方は、直接当社に 巻名、本数、送り先を明記の上、定価+送料(1巻で￥360、2～3巻で￥670)を現金書留か郵便振替にて、当社通信販売係までお申し込み下さい。

JICC出版局 〒102 東京都千代田区麴町5-5-5 振替─東京7-170829㈱ジック

メガドライブクラブ

MEGA DRIVE CLUB

VOL.21　文責：成沢大輔

SPECIAL ISSUE

4大陸激走のポイント スーパーハングオン



前回に引き続き「スーパーハングオン」でぶっとんでいこうと思う。アーケードとオリジナルの２モードがあるけど、やっぱり基本はアーケード。これをクリアできるようになりましょってのが今回の内容だ。発売までまだ１ヵ月あるけど、しっかり予備知識をつけとこう。グラフィックもいいので見ていても楽しかろうて！

MDC Head Line

●モデムの実験モニター開始。プレイできるゲームはパズルゲーム「ピラミッドマジック」→次号でモデムは特集予定

●「バーミリオン(仮)」の発売日が12月16日に決定した。セガにしては異例の早い決定で、並々ならぬ力の入れ具合いがわかる。

今月発売のメガドライブソフト

尾崎直道のスーパーマスターズ

■発売中■セガ■¥6000(税抜き)

スーパーハイドライド

■9月下旬発売予定■アスミック■¥7900(税抜き)

スーパーハングオン

■セガ
■10月7日発売予定
■¥6000(税抜き)

一昨年の初夏に登場した業務用体感バイクゲームからの移植作。前作「ハングオン」より筐体は小さくなったが、その分コースがテクニカルになり、プレイヤーの熱狂を生み、大ヒットした。この筐体が10万円位で買えるなら家に置いときたい。



◆やっぱりアーケードモードが白熱する!!

移植部分のアーケードモードに新たに加わったオリジナルモードがあるスーパーハングオンだが、やはりメインはアーケードモード。ターボを効かせて走り抜けていく爽快感ってのはやはりアーケードモードじゃなくちゃね。

というワケで、今回はアーケードモードの攻略法的紹介などをやってみようかと思う。４つの大陸を駆け抜けて栄光をこの手に！



←これはビギナーコースのエンディング画面だ。上のクラスになるとこの他に祝福してくれるオネーサンなどのキャラクターが登場するのだ！

◆プレイする上での注意点をピックアップ!!

コースの形状を完全に把握しよう



１にも２にもこれが大切。どこでどんなコーナリングをしなきゃならないか、ということを把握しなきゃ、ジュニア以上のコースをクリアするのは無理。何度も走りこんでしっかりと頭の中に形を入れよう。

クラッシュだけじゃなく接触にも注意！



敵車と接触すると、その度合いによってスピードが落ちる。軽い接触なら大したことないが、相手の後ろにぶつかると、コケないもののグッとスピードが落ちてしまう。高次ステージだと致命傷になるおそれあり！

ターボの加速を上手に使うには？



ターボの使いかたひとつでタイムに大きな差が出る。ポイントはコーナリング時のターボ使用だ。スリップしないコーナーなら良いが、じりじりとスリップするコーナーでは小刻みにオンオフしてコースアウトを避けよう。

ブレーキは思い切ってかけるように！



小さなコーナーに入る時は、ブレーキを思いきり良くかけて、じゅうぶんに減速して回るようにしよう。中途半端な減速だと例えば敵車と接触した時にコースアウトすることがある。少々低めのスピードが安全だ。

攻略GOGO 各コース別ポイントガイド

BEGINNER COURSE AFRICA ステージ数6

ステージ１、２は全開、ターボバリバリでぶっとばしていこう。ほとんどノーブレーキでいけるところだ。ステージ３になるとちょっと難しくなる。いくつか200km/h前後じゃないと回れないコーナーがある。ブレーキングポイントに入ったら思い切って減速しよう。ステージ４は屈指の高速ステージ。半分以上ターボで走れる。ステージ５、６は少々難しい。特にステージ５の連続コーナーに注意しよう。

STAGE1



↑ほぼ全体的に280km/hで走ることはできるが、324km/hでスリップせずに回れるコーナーは少ない。コースアウトしないようにターボを使おう

STAGE4



↑とにかく最初のコーナーまでが長い。ここでターボを効かせるように。ステージ３のラストに注意ということだ。ゆるいコーナーが続くが最後はキツい

STAGE5



↑後半の連続コーナー。ここは何としてでもノークラッシュでクリアしたい。早め早めのコーナリングを心がけるのだ。ステージ６も似たようなもの！

スーパーハングオンの想い出……初対面は'87年春のAOUショーだった。セガの新作体感ゲームが出品されている、との話を聞いてセガブースにいってみると人だかり。ハングオンを２回りほど小さくした筐体のゲームが置かれていた。↗

JUNIOR COURSE ASIA ステージ数10

コーナーのキツさではシニアのアメリカをしのぐほどだ。そのため大きな減速を各所で強いられるので、タイム的にかなり厳しい(ノーマル設定時)。クラッシュは1回でギリギリ、2回じゃまずクリアは無理だろう。的確なコース把握はクリアの絶対条件ともいえる。何度も走りこむしかないね。

STAGE1



←ステージには大きなコーナーが2つあるだけ。ターボのスピード調節だけでいける

STAGE2



↑序盤にはキツいコーナーが連続してある。抜けるまで油断しないで走ろう。そこさえ越えればあとは楽

STAGE5



↑序盤にあるカーブはかなりキツく、しかも長い。スピード調節をミスするとスリップアウトでぶつかるぞ

STAGE7



↑序盤のコーナー群を抜けると写真のような大きなカーブがだらだらと続く。抜けたあとにもコーナーが！

STAGE10



↑ステージ9、10は思いのほか楽なところ。9は超高速ステージだし、10にも厳しい場所はあまりない

セレクトスイッチの効用



タイトル画面が表示されている時、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒボタンを同時に押すとセレクトスイッチ画面に切り換わる。メガドライブではおなじみのモードだね。

簡単なものから説明しよう。「MESSAGE」はオリジナルモードでの会話メッセージを日本語か英語かに切り換える。「SOUND TEST」は文字通り、25のBGMとSE(効果音)が入っている。

問題なのは上の2つだ。「GAME DIFFICULTY」は難易度の調節。敵車の出現数を決めるのだ。最初のうちはやはりイージーで敵車の動きのパターンをつかもう。「TIME ADJ.」は初期設定タイムと、エクステンドタイムの長さを決める。エキスパートを走る時はイージーからはじめて、だんだんと難度を上げていこう。じゃなきゃクリアは相当に難しい。HARDESTだとビギナーでもかなり難しい。

SENIOR COURSE AMERICA ステージ数14

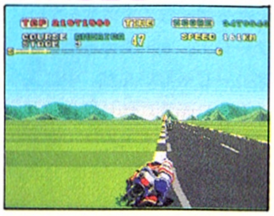
前半のステージ6あたりまではジュニアコースと比べてかなり楽。キツいコーナーがあっても独立していることが多く、直線も多いので、かかっても1ステージ36秒以内で走ることができる。ステージ7あたりからトリッキーな連続コーナーが増えてくる。前半でできるだけタイムの貯金をしておいて、後半で使っていこう。クラッシュは2回がギリギリだろう(ノーマル時)。

STAGE1



←例によっての高速ステージ。280km/hとターボの調節だけでいけるハズ。ステージ2も同様だ

STAGE3



←2つめのコーナーは減速しないと抜けられない。200km/h以下に一気に落とせ

STAGE6



←両ステージとも意外と楽。ステージ5も6もキツいコーナーは2つぐらいしかないのだ

STAGE7



↑このステージあたりから連続コーナーがふえてくる。切り返しに注意！

STAGE8



↑7とはうってかわって楽だが、背景変化直後のコーナーは大減速が必要

STAGE11



↑キツく、長いコーナーが連続する。敵車に気をつけて上手に切り返そう

STAGE13



↑どのコーナーも厳しいのばかり。ターボをかけるヒマがない

STAGE14



↑ラストステージ。13と同様にキツい。ここは慎重に走っていこう

EXPERT COURSE EUROPE ステージ数18

さすがはエキスパートコースである。ステージ1から3連続コーナーなんてのがあったりしてかなりシビア。タイムをイージーにしてもクリアは楽じゃない。特にステージ12からの難しさは並じゃなく、ほとんどターボをかけられる場所はない。となるといかにミスせずに走るかが重要なポイントになる。クラッシュはもちろん、敵車との接触にも注意せよ。

STAGE1



↑2つめの連続コーナーの切り返しに注意。あとはターボで

STAGE2



↑連続コーナーが多い。ターボは多用せず、確実に走ろう

STAGE3



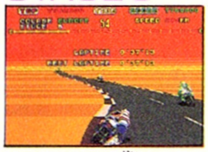
↑いくつか厳しいコーナーがある。思いきりブレーキをかけ、200km/hぐらいで走ろう

STAGE4



↑上の看板のあるコーナーがいちばんキツい。一気に減速しないと看板にドーン！

STAGE6



↑ステージ6に入るとすぐ連続コーナーがある。2つめが特にキツい！

STAGE8



↑ステージ7、8は割と高速で走れる。ここでタイムをかせごう

STAGE10



↑ラスト間際に背景が変わるが、そこにあるコーナーがけっこうキツい

STAGE12



↑またまた開始早々のコーナーだ。このあたりでコケるとあとが苦しい

STAGE13



↑ここまでくるとコーナーのひとつひとつが小さい。ブレーキテクに注意

STAGE14



↑敵車もかなりしつこくなっている。より慎重にコーナーを回ろう

STAGE16

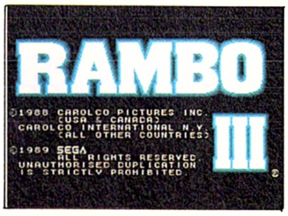


↑ステージ15、16は高速でいける。ここで最後のタイムかせぎを！

↗その時はプレイせずに発売されるのを待った。ほどなくしてゲームセンターに登場。もともとこの手の体感ゲームが大好きだったのでハマったハマった。筐体にまたがり、左右に傾けてコーナリングするのだが、力の限り倒してブッ壊しそうになったり、切り返して勢い余って接置台がズルズルすべったり、1プレイの後には汗だくになっていた。若かったのね。

ランボーIII

■セガ■11月21日発売予定■¥5500(税抜き)



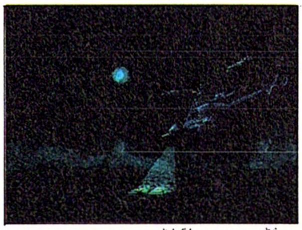
◉やっと登場！同名映画のハードアクション!!

メガドライブのソフトがどんどん発売されていく中で、ずっとラインナップには上がっていたものの発表されなかったランボーIII。このたびようやくサンプルが到着したので早速紹介しよう。

ゲームジャンルはアクション。全方向スクロールで上から見下ろすタイプだ。全ステージ数は6。各ステージはそれぞれの任務を果たせばクリアだ。



↑タイトルデモのランボー。デジタイズでどどーんと登場だ



↑トラウトマンがソ連軍のヘリに捕えられてしまった！ ランボー出撃だ！



←とにかく周りの敵をすべてやっつけてしまえばいい。撃ちまくれっ

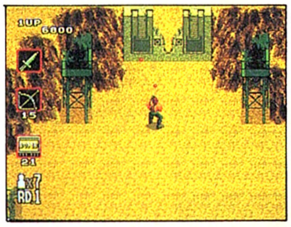
◉トラウトマン救出の道のりは全6ステージだ！

ゲームはランボーがソ連軍に捕われた僚友・トラウトマン大佐を救出しに敵軍の中に単身乗りこむというストーリーだ。映画と同じだね。

そのためランボーはまず敵領地に潜入することから始めなくてはならない。これがステージ1。トーチカを破壊すればクリア……じゃないんだ。中に入るといきなり3D画面に切り換わり、戦闘ヘリとの戦いになるのだ！ 照準をコントロールして、正確に攻撃していこう。戦闘ヘリを倒せばステージ1クリアとなる。なお、3Dバトルはステージ3、5にもある。

ステージ2は秘密工作員の救出だ。ここは複雑な迷路状の建物の中での戦いだ。どこかに捕われた秘密工作員を探し出そう。救出後、2分以内に脱出しなきゃならないというイベントがある。3Dバトルのないこのパターンはステージ4、6に共通する。

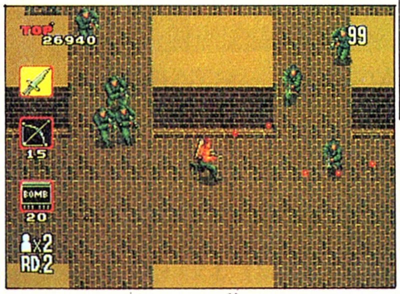
ランボーの武器は上にあげた2パターン4種類だ。中でもマシンガンはフルオートなのでなかなか爽快だぞ！



←これはステージ1のトーチカ。これを破壊せよ！



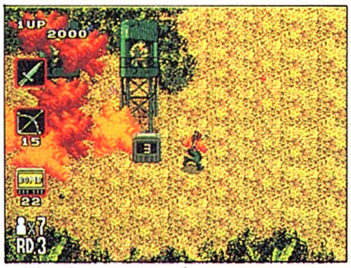
←すると3Dバトルへ。戦闘ヘリが相手だ



↑こんな迷宮のような敵のアジトでの戦いもある。敵は確実に倒せ！

スペシャルウェポンで効果的な戦闘を！

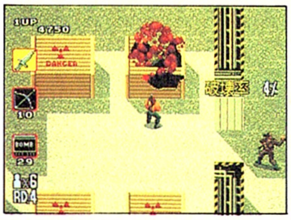
スペシャルウェポンは3種類。画面左に表示されている。これを切り換えて使う。ナイフは接近戦用、ボウガンは一直線に飛ぶ武器、爆弾は設置物や乗物の破壊に使う。



マシンガンは撃ちっぱなしだ！

フルオートで発射するマシンガンはもちろんランボーの向いている方向に飛んでいくが、立ち止まると前方30度ぐらいを掃射するのだ。慎重に進む時に使える。





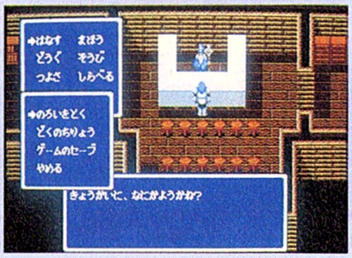
←敵の武器庫を襲い、全滅させるのが目的の面もある

MEGA DRIVE CLUB 一押し情報!!

バーミリオンとTATSUJINの12月がくる

まずはもっとも気になる暮れのRPG「バーミリオン」の情報からお知らせしよう。開発しているのは業務用の体感ゲームを作っているスタッフたち。斬新な発想には定評のあるチームだけにどれほどの作品ができ上がってくるか。サウンドはSSTチーム。サイトロンレーベルのセガのアルバムでおなじみ。12月16日とこの時期にして発売日を決め、生産体制をしっかりさせようという気合い！ 5M+バッテリーバックアップの仕様が予定されている。右に写真を載せておく。詳しくは次号以降で紹介しよう。

他のゲームの動きもあるぞ。業務用でタイトーから発売されたシューティングゲーム「TATSUJIN」が12月に発売の予定。移植しているのはセガ。個人的だけど、大好きなゲームなので思いっきり期待しているのだ。



↑これが噂の「バーミリオン」だ。RPGの基本となる教会での1シーンだね

MEGA DRIVER'S SALOON

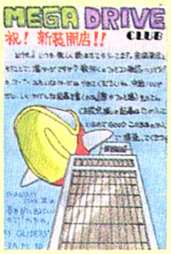
メガドライバーズサロン



どうも、もうすぐ誕生日の成沢です。読者コーナーの原稿を書くのも4年前にいたH本出版社（大きな声じゃいえないけど、そこにいた頃は何でもやったのよね）以来なので、若干とまどっています。小さなコーナーだけど、やっぱり緊張するのよね。

では1通目。青森県の匿名でY君のお便りから。「メガドライブのテトリスはどうなっているのでしょうか？」ハイハイ。一応基本線としては出す方向にあるらしいのですが、何ぶんアメリカにおける任天堂とテンゲンの版権争いがあって現時点では未定。心情的には出してほしいよね。次は東京都の大森まゆこちゃん。ファンタシースターIIについて。「23日間かけて終わりました。I、IIを解いてみて、自分の考え方、特に『愛』について少しだけ変わった気がします」おお、それは素晴しい。1本のゲームが人の考え方をも動かすなんて……。オレもゲームで人生変わったからなあ。共感しちゃうよ、うん。

次号のMDCは4ページ。モデム特集だ。



←大阪府 PAPIRO

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

みなさんはMOTHERのすきなこんだてを何にしましたか？ぼくはカツカレー。一品でカツとカレーが楽しめるお得な料理だと思うのだ。
（長野県・飯島加一・20歳）

▶しかし、カツもカレーもまずいと2倍ソンだと思う今日の昼メシであった。では前号で約束したMOTHERの感想特集はじめます。
（ヒラ坊）

MOTHER、クリアしました。11日間、主人公のレベルは37でした。最初1ヵ月かけてやるつもりでしたが、結局こうなってしまいました。ストーリーに比べエンディングが今イチでした。最後の敵を倒した(？)後で、イースターの子供達の喜びの声も聞きたかったし、女の子とその母親の再会も見たかったし、途中で置いてきたツッパリ兄ちゃんともう1度会いたかった。糸井さんは「3回泣かせる」と言ってましたが1回も泣きませんでした。だけど電車や戦車などはとってもよかったと思います。自分なりに点数をつけてみました。

ストーリー	85点
操作性	70点
グラフィック	88点
サウンド	85点
熱中度	75点
オリジナリティ	90点
お買い得度	73点
総合評価	78点

（北海道・山内美鈴）

ドラクエシリーズでRPGとはあのような世界だということが頭にあったせいか、MOTHERに対しておもしろくないだろうと最初はおもっていました。しかし糸井さんの演出は見事でした。特にライブハウスはとっても気に入っています。ただひとつだけ、攻撃呪文のそれぞれの役割をしっかりしてほしかった。たいていはPKビーム、ファイヤー系で敵をたおせてしまうし、サンダー、フリーズ系の使い道をもうすこし考えてほしかったと思います。
（東京都・田島裕史）

MOTHER、あんまりおもしろくなかったよーん。あんなに早く（2日）クリアできるとは思ってもみなかった。くすん。音楽はものすごくよいっ！ムーンライダースのファンだもん。えへへ。
（愛知県・ナジュ）

こんにちは。初めてお便りする25歳のキャリア・ウーマン(？)です。今、MOTHERのエンディングをみています。なんというか、私にピッタリのゲームでした。決して派手ではないけれど、どこかあったかいなあ、というのがゲームをしてみての感想です。だから、こうして終わったあとも何かさみしいようなもう少しプレイしていたいという気がします。ホント、仕事のあとにがんばってプレイしたかいがあったと思います。みなさんも、ぜひゆったりとMOTHERの世界にひたってみて下さいませ。
（東京都・〝player〟MIKACHAN）

MOTHERをやった。何やこれと思った。任天堂のファンなのでこれ以上はなにもいわない。2がでるらしい。たぶん買ってしまうだろう。ぼくは、任天堂のファンだから。
（大阪府・川上博之・19歳）

うーん、いろいろ言いたい事はあるけど、私は素直に面白かったと思ふ。TO BE CONTINUEはいつになるのかわからないけど楽しみにしてます。糸井さん。
（新潟県・後藤桃代）

▶どーもみなさんごくろーさまでした。他にもたくさん御意見をいただきましたが、とりあえずこれぐらいで。
（ヒラ坊）

CAME社長へ

あれはスタン・ハンセンもよくやっていたが、イタリアで黒魔術の中に（凶眼・EVIL・EYE）というものがあり、それを防ぐとされたのがコルヌ（角を意味する）と呼ばれ、そのコルヌの形があれです。つまり、魔よけの意味があるのです。はい。またひとつおりこーになりましたね。
（三重県・ロニー・コーシュ・17歳）

▶ほんとほんとほんと？
（マッキー）

必本が新しくなった。新しくなった。わー。というわけで、とても内容が濃くなった。読者にはうれしいかぎりです。ありがとうごぜえますだ。ところでウィズII小説、とてもきたいしてます。
（愛知県・内藤久也・17歳）

何がうれしいって、10月6日から、ベニーさんの小説「ウィザードリィII風よ。龍に届いているか」が始まること。FCとはあまり関係ない僕が今まで「友の会」のためだけに買っていたかいがあったというもの。カレンダーに赤丸つけて楽しみにしています。
（千葉県・松下日出男）

新しくなった必本。それはだらだらとした所をなくし、短時間で質のこいものが読めるようになっていた。（と思う）読み切り小説「明日、晴れたら…」はよかった。なにもあるひとつのことだけがすべてではないということだと思った。
（岐阜県・助川直也・15歳）

▶というわけで、新しくなった必本に対していろいろなご意見をいただきました。ひきつづき、もっとこーしたほうがぜったい面白いという意見がありましたら聞かせてください。もー何でもやっちゃうもんねー。
（ヒラ坊）

「いか天」に出るときは「必本読んでます」っていうつもりです。出れるわけないけど。
（東京都・くりすぴいな・14歳）

▶昔むかし「勝ち抜きエレキ合戦」っていう番組がありましてな。知らないよなー。ハタ坊ぐらいだろーな。知ってんの。
（ハルク）

Vol.17のきよひろう氏の意見についてなんですけど、スタッフ名を公表すること自体は賛成です。名前を公表することで質の面でスタッフが責任を持ってゲームを作ってくれれば「クソ・ゲー」なんかも減るだろうし、誌上で裏話特集なんてあったら愛着ももっとわくようになると思う。

ただ、ソフトや有名人スタッフのネーム・バリューだけで売れてしまう風潮が異様に強いこの時期だけに、今まであまり表に出なかったスタッフの名前までが「宣伝材料」として使われ、ユーザーもおどらされて……ってなことにでもなればますます泥沼だなーと危惧するわけです。もしもこの先、スタッフ名が公表される様になったら、ユーザーとしては、それがどこまで購入の目やすになり得るか、地に足をつけて見きわめる必要もでてきそうですね。
（東京都・すくな）



↑台湾の地下迷宮を散歩中、ピットにはまった手塚一郎氏。しかし、この人いったい何しにいったんでしょーか？

▶なるほどなるほど。
（ヒラ坊）

ぼくの担任の先生は学校にミニ四駆を持ってきて、休み時間になると、かくれて1人であそんでいます。
（北海道・竹下東・15歳）

▶いっしょに遊んであげたら？
（マッキー）

▶はい。第2回ファンタジー小説コンテストにたくさんのご応募ありがとうございました。8月末日消印の到着分をもってメ切とさせていただきました。今回も力作ぞろい。さて、これからが大変な選考作業なのだ。

次号からいよいよウィズ・コミックと小説の2大新連載開始!!増ページだけど定価は260円!!お楽しみに！
（編集部）

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。（編集部）

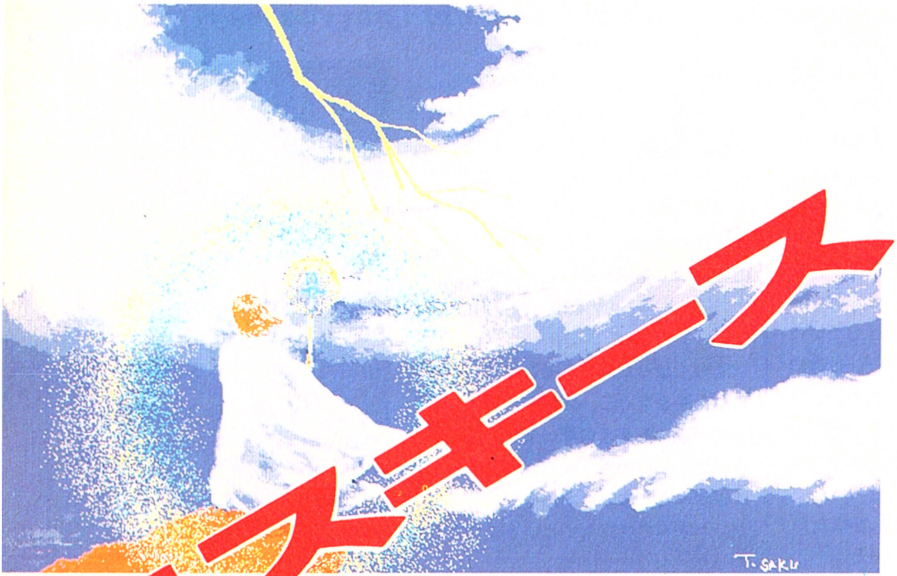
パソコンソフト新発売!

電子水彩[エスキース]

新発売　価格 23000円(消費税別)

パソコンでクリエイティブに遊んじゃおう

パソコンってどんなことができるのか知ってる?計算させたり、ワープロにするなんてのは古い! パソコンは今、メチャクチャ、クリエイティブ。なかでも、



絵をかくことがおもしろい!!!

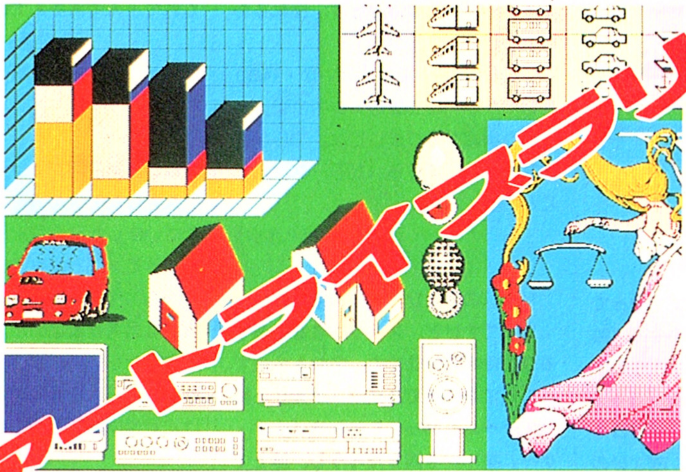
何がおもしろいかって?
絵をかくことが得意な君も、苦手な君も、とにかくどんどんかけちゃうんだ。パソコン1台とエスキースがあるだけで、水彩画でも、油絵でも、墨絵でも、クレヨン画でも、なんでもOK。全部の要素を1枚の絵に入れちゃうことも できるんだよ。いったいボカシのできるCG(コンピュータグラフィックス)ソフトなんで本当に信じられるかい?エスキースを使うと、きっとこれまでのパソコン観が一変してしまうよ!

〈必要なもの〉
パソコン NEC製PC-9801VX、RX、RA、UV、VM(16色ボード要)、マウスなど

1000アイテム&CGコンバータ[アートライブラリ]

好評発売中　価格 12000円(消費税別)

もし君の家に、何かのCG(コンピュータグラフィックス)ソフトかワープロソフト「一太郎」「新松」があるならこれは重宝するぞ。楽しい絵柄が約1000種類。いろんなマーク、飾罫、(絵)文字、スポーツ、動物、地図などがはいっているんだ。



〈必要なもの〉
パソコン NEC製PC-9800シリーズ(LT、XA、U2を除く)



wave train ウェーブトレイン

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 JICC

PHONE:03-288-1426

詳しいことを知りたければ、資料を送ります。下の資料請求券をはがきに貼って、「ウェーブトレイン係」まで住所、氏名を書いて送ってね。

資料請求券
FAMI 19号

コラムランド

column land

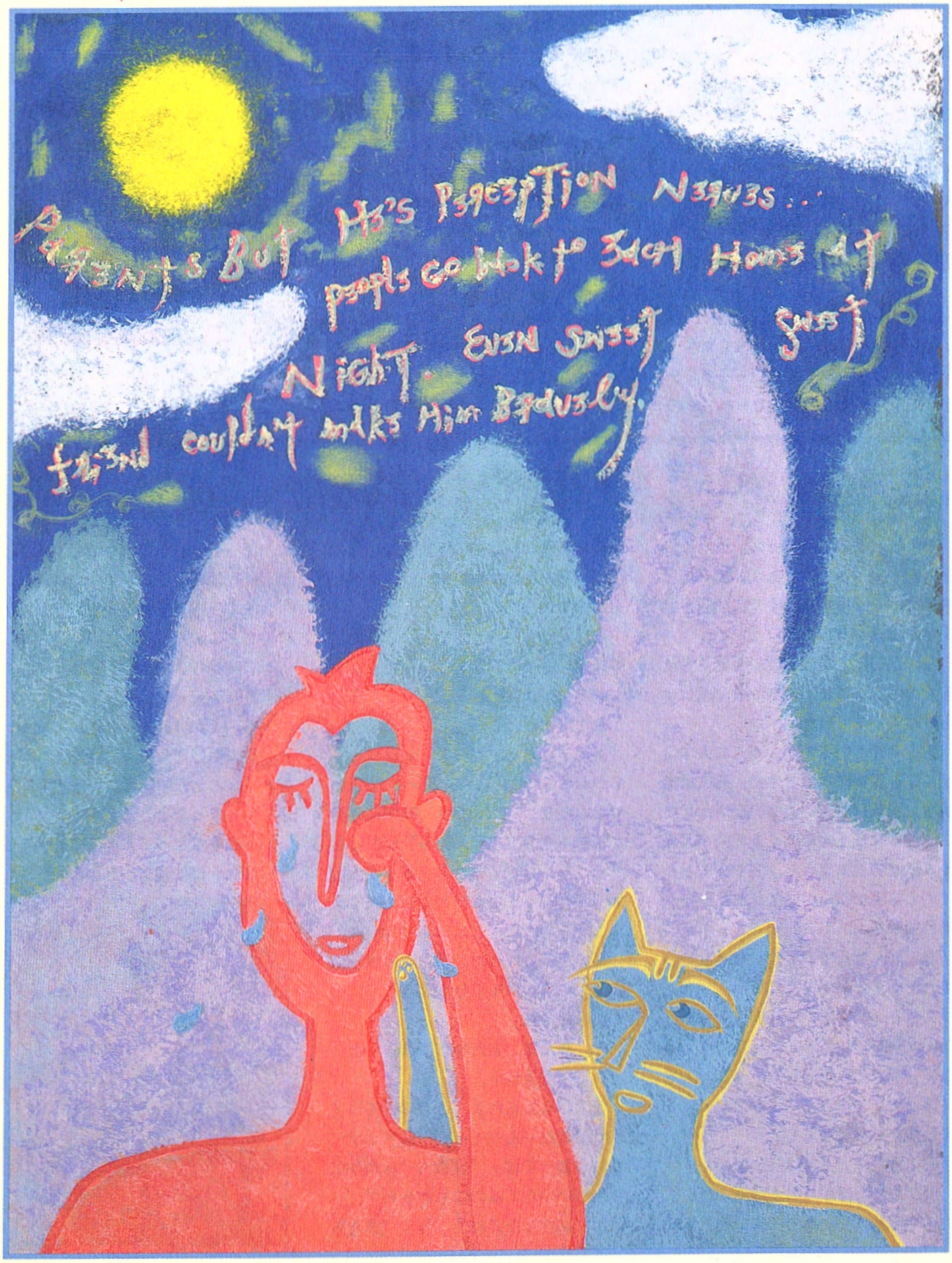


ILLUSTRATION　MIKAKO YAMAGUCHI

★inside column★

今号のお題

「引っ込める」

文/池田孝治

ある洋酒の雑誌広告が、女性蔑視の問題で抗議を受け、掲載が中止になってしまいました。グラフィックの処理の面で、結構注目されていた広告だったのですが。

で、「パラピン原田」と名乗るウチの若えのが（全然若くないけど）、「引っ込めちゃダメですよね」などと言っておった。引っ込めるから問題を認めたことになり、引っ込めたこと自体がさらに話題になってしまうのだ、ということらしい。

そういえば、友達の部屋でくつろいでいるときに、そいつの短パンの横っちょから先っちょがこぼれ出ていたのを見たことがあるけれど、あまりに堂々とハミ出ていたので、それが何か別のモノであるかと思えたほどだ。

その部分を指摘すると、彼は恥ずかしがってしまってくれた。しかし、ソレだと認められると途端にイヤなモノを見てしまったという不快感に襲われたものだ。

ちょっと例えに品がなかったが、まあ、そういうことなのだ。

「引っ込めると負け」。特に日本人は一過性の人たちの集まりなので、その場をシラばっくれちゃえば切り抜けられることも多いみたいだし、現実にあまりにも重要な問題が時勢とともに見過ごされているではないか。

某誌の座談会でもチラっと言ったんだけど、マスメディアは新鮮な情報を優勢に提示しがちだ。受け手は、それだけに目を奪われていてはいけないのだ。

というわけで、コナミの古いソフトもたまには買ってみるのも良いかも知れないぞ、諸君。ちょっと、かなり、強引だけど。

筆者紹介

コナミ㈱で広報宣伝を担当。ホラーマニアとして業界でも有名。最近は世間の目が冷たいらしい。S38年6/23生まれ・A型・京都出身

怪物博物館 (映画編)
THE MONSTER MUSEUM



連載⑯
ビデオ編
by 北枕獲

ジム・ヘンソンが生んだ、幻想世界の住人

やーな事件があって、ホラービデオに対する風当たりが強くなってる。即。規制なんて短絡的に処置されることがないよう祈る今日この頃。バカ1人のせいで、健全なホラーファンが悲しむことなどありませんよーに!! ホラーとスプラッタの区別もちゃんとして下さいね、某テレビ局のキャスターさん。

こーゆーご時勢ですんで、今回はおとなしくファンタジーの佳品です。

ダーク・クリスタル
THE DARK CRYSTAL
製作：ゲーリー・カーツ　製作・監督：ジム・ヘンソン　監督：フランク・オズ　特別視覚効果：ロイ・フィールド
1982年　イギリス　92分
発売：RCAコロンビア　15800円

とっても奇妙な味のある映画だ。何しろ出演しているのは、すべてマペットたち。『セサミ・ストリート』『ラビリンス 魔王の迷宮』でおなじみのJ・ヘンソン（そーそー『ストーリーテラー』も彼の製作だ）が創ったんだけど、持てる力のすべてを注ぎ込んだんじゃないかと思えるほどのでき。さすが、アボリアッツ国際ファンタスティック映画祭でグランプリを取っただけのことはあるよ。

とにかくみょーな生き物のオンパレード。特に気に入ってるのは、かなりセコいスケクシーの司祭長と、ぬぼーっとしたミスティックたちなんだ。

でも、今回取り上げるのは、主人公のゲルフリン族のジェンとキラだったりする（彼らを〝怪物〟と呼ぶのは、モノすごく抵抗があるんだけどね…）。とゆーのも、唯一ヒューマノイドである彼らの表情がいーんだよねぇ。とてもマペットとは思えないんだ。ここらへん、辻村ジュサブロー氏の人形と共通点があるな、うん。

ストーリーは、ごくごくカンタンにいっちゃうと、世界の支配者であるスケクシーに滅ぼされたゲルフリン族の生き残りジェンとキラが、世界を消滅から救うために、ダーク・クリスタルに〝水晶の精を〟返しに行くって話。ストーリー自体は、よくある話っていっちゃうと、全くその通りなんだけどさ。でも、この作品の魅力は物語よりも、この世界（もちろん、動植物も含めてね）の設定だと思ってるワケさ、私は。あそこで暮らしたいとは思わないけど、2、3日ならキャンプでもしたいと思わせるよーな魅力的な（かなり不気味な魅力ではあるが）世界なんだよね。

次は、空想科学映画でもやろーかな。



↑また1つ、三十路に近づいた北枕は、臆面もなく絶叫してしまうのだった。何てったってキラはかーいーっ!!

電脳恐怖都市
ホラーは踊る
THE SHORT SHORT HORROR



連載㉜
霊
by 長谷川並一
（ホラーコラムニスト）

〝自殺の名所〟に残されていたものとは…?

そこは自殺の名所だった。逆巻く海から数十メートルほども切り立った崖。今年にはいってから、すでに10名を越える身投げがあったという。

崖の上には、自殺を思いとどまらせるための立て札が、ポツンと潮風にさらされているだけだ。

何を考えているのか、4人の大学生がここを見物にやってきた。死には無縁な、脳天気な若い連中のひやかしだ。

無理やり車をすぐ近くまで乗り入れ、4人は崖の上に立った。海から吹きあげてくる風が強い。立て札がキシキシ揺れていた。

「なんだ、なんてことないじゃない」1人がつまらなさそうにいう。

「でもさ、だいたいこーゆう所って、なんか霊が憑いてるんだっていうじゃない」別の1人が応じた。

「ばっかだよなぁ、こんな危ねーとこから飛びおりるなんて」

「痛いよねー」4人は笑い転げた。

飛びおりたばかりの自殺者の靴が、並べて置かれているとでも期待していたのだろうか。なんの変哲もない崖の様子に興味を殺がれた彼らは、車へともどっていった。

「せっかくだから、海でもいこーか」運転席に座った男はそういって、エンジンをかけようとした。

かからない。

「あれ？ おっかしーな」何度やってもかからない。「これ、買ったばっかりなんだぜ」「どれどれ」助手席の男と後部座席の1人が、身を乗りだした。

「み、みんな」そのとき、もう1人後部座席に座っていた男が、蚊の鳴くような声をあげた。3人はふり向いた。

顔が真っ白だった。顎はこきざみに震えている。声をふりしぼるようにして彼は続けた。

「み、みんな、友だちだよね？ そうだろ？ だよね？」

「なにいってんだよ、この非常時に！ 車が動かねーんだぞっ」「はずれたこというなってば」「変なやつ」口々に3人がいいたてるのにもかかわらず、

「と、友だちだよね？ ね？ 友だちは、困ってるときには助けてくれるよね？」彼は震える指を下に向けた。

3人の視線はその指先をたどり、男の足もとにおろされた。

車の床から2本の腕が突き出て、男の両足首を握っていた。

絶叫。3人は車の外に転がり出て、一目散に駆けだした。しばらくして気をとりなおした彼らは、男を置き去りにしてしまったことに気がついた。

恐る恐るもどって、車の窓をのぞく。

車のなかには誰もいなかった。



亀・松&みその

ハードデイズナイト

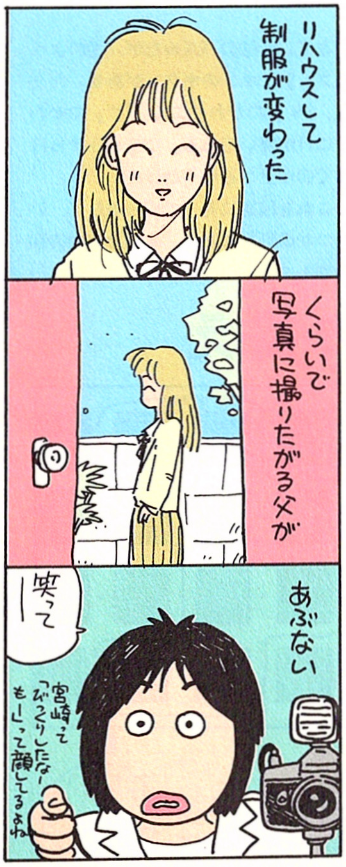
A HARD DAYS NIGHT

連載⑧



ふつうの生活

by 鈴木みそ



きまりきったことばっかいうんじゃねーよ、の話です。

今年のプロ野球はパ・リーグが面白い。

パの監督が集まって、「やっぱさー、独走じゃ客減っちゃうしさー、どこが勝つにしても130試合目までもつれようじゃん」とでも相談してるんじゃないかと思うほど上位3チームが競っている。(8月28日現在)

ボクは巨人ファンなのだが、今年はすでに優勝が決まってしまったよーなもんなので、TVを見ていても消化試合を見ているようで味気ない。

それでも他に見るものもないので、(パの試合は西武がタマにやるくらいでめったにTV中継がない) ぼーっと巨人戦を見ていると、野球のアナウンサーと解説者のワンパターンな会話がやたら耳にこびりつく。

「外角の球に逆らわず、うまくセンターへはじき返しました」

「あれは引っぱるとサードゴロになるんです」

「1、2塁間突破! いやーうまく右へおっつけましたねー」

「あれは引っぱるとサードゴロになるんです」

なんでも外角の球はサードゴロになるらしい。この辺はまぁ、許せる範囲だが、ひどいのはハーフスイングの判定。

「スローで見ると振ってるように見えるんです」

振ってんだよ! それをいうなら肉眼でみると振ってるようには見えないんですがねってのが本当だろーが。肉眼で見えないんであればそれはボールであってしかるべきだ。くらいいってほしいぞ。

やたらと「ミラクル」だの「奇跡」だのの連発にも閉口する。6～7点差を引っくり返せば「奇跡の大逆転」だし、最終回に2点差を逆転しても「奇跡」。

1イニングで6点以上取られたピッチャーは、魅いられてしまったからであり、そのイニングは魔のン回。首位のチームの監督には名前の後にマジックの冠がつけられる。なにかの新興宗教かと思ってしまう。そういえば逆転ホームランは必ず、スタンドの祈りが通じるものである。当然、「打つな」という祈りもあるはずだが、巨人が打たれた時以外には黙殺されてしまうのが普通である。

◆ ◆ ◆

江川と江本の2人は面白い。「オレは他の年寄り解説者とは違うんだ」という意気ごみがビンビン伝わってくる。江川の解説は、「走り込みが不足している」だの「手投げになって球を置きにいくから球の力がないんです」なんていういい古されたフレーズは出てこない。

「今のはキャッチャーが3塁コーチのサインを見破ったんですね」さすが視点がちょっと違う。

「えー、このピッチャー今までは押さえてますけど、今日は決してよくないですよ。3～4点は覚悟しないといけないでしょう」いうこということピタリと当たる。

江本は持ち味の本音をズバズバいって気持ちがいい。

「中尾がいいとみなさんいいますけど、ボカァどこがええんかわかりまへんね」

2人に共通しているのが投手出身であり強いキャラクターを持っているというところだが、もっと大きな共通点があると思う。彼らは野球界と縁を切っても十分食べていけるのだ。

他の解説者が、あわよくばどこかの球団の監督かコーチに…と考えながら(とボクにはそう思える)当たりさわりのない解説をしてるのとは大きく違うのだ。

ファミコン誌も昔とかなり変わってきた。昔は「このソフトは出来がよくない」とは書けなかった。次に発売するソフトを貸してもらえなくなってしまうからである。まだソフトが200本より少ない頃で月に1～2本しかソフトが出ないのに、新作が貸りられなくなると大変である。

それでもつまらないソフトを「これは面白い! 絶対買いである! あーこりゃこりゃ」とは書けない。そこでけなさず、ほめず。という方法がもっぱらとられた。ストーリーや操作方法を細かく書くのである。2～3点の写真を入れ、何をしてるところなのか書く。これなら文句はこない。

次にもっとつっこんで書かなければいけなくなった時は、とにかく他のソフトにない点を強調する。ここが新しい! といい切る。それもない時はもう苦しまぎれだ「スクロールが自然」「反射神経をあまり必要としなくてもできるシューティング」「キャラがかわいい」。

普通「女の子向き」と書いてあれば、まずクソゲーだと思って間違いはない。悲しい常套句である。

最近は割と平気で「いまいち」と書くようになってきた。

「ぼくはつまらないと思う」と個人の名前を出すのが主流である。無記名の記事はほとんど消えてしまった。キャラクターの時代である。ほめるヤツがいて、けなすやつがいる。スーパーマリオやファミスタが嫌いな人だっているのだ。こういう方法であれば多少けなしたってかまいやしない。

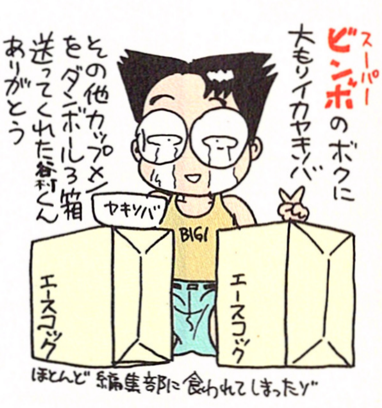
個人の名で書く以上、無責任に「楽しいゲーム」とか「熱中できちゃうよ」とは書けない。集中度が上がって密度が濃くなるはずである。

野球の解説者は昔の名選手。そのへんがゲーマーやライターとちょっと違う。引退したゲームデザイナーってのがいればその人にいいたい放題いってもらうのが一番面白い。

「もう自分は現役でプレイするわけじゃないから何でもいえるもんねー。もう別な仕事してるから業界からはじき出されてもいいもんねー」

という人がベストである。

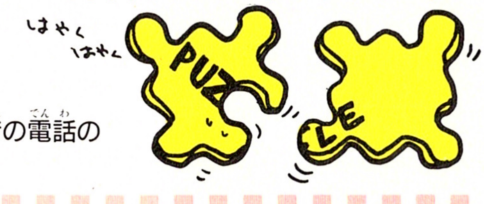
文句なしのホームランを打ってほしいもんです(文句あるホームランってのもめずらしいが)。



雅孝司のパズル天国

VOL.5

PARADISE OF PUZZLE



ここ1～2年、急に普及したのが、るす番電話や多機能電話だ。いろんな意味で、昔の電話の常識が通用しなくなった。きょうは、電話にまつわる珍談奇談からはじめよう。

電話パズル編

プッシュホンのボタンにはこんな難問がひそんでいた。

最近腹が立つことの1つが、るす番電話だ。といっても、「るす番電話だと、相手と話ができないのに10円取られて、損をする」という理由じゃないよ（以前、るす番電話が珍しかったころは、そういう理由でいやがってた人がけっこういた）。

「ピーと音がしたらあなたのお名前・ご用件・電話番号をお話しください」

というメッセージが流れるから、こちらはあわてながらも、何をどうしゃべろうか、心の準備をする。やがてピーと鳴る。

「えーと、雅孝司です。こんにちは。きみに貸してあるソフトのことだけどー……」

プツン。ガクッ。チキショー。

話のとちゅうなのに切れてしまう。そう、一定時間(16秒が多い)しか録音できないので、るす番電話が勝手に切ってしまうんだ。これは頭にくるぜ。

もちろん、かけた方が切るまで録音し続けるまじめなタイプもある。でも、一見おしゃれでスマートなデザインのるす番電話ほど、勝手に切る手抜き傾向があるんだ（ちなみに、ウチのるす番電話はまじめタイプです）。

「るす番電話には吹き込まない。だまって切る」という主義の人も少なくない。そんな人に吹き込ませようと、るす番電話の方でもいろいろ工夫している。たとえばこんなメッセージ。

「はい、○○です。どちらさまですか？——ご用件はなんですか？——今、でかけてますので……」

——のところで何秒かの時間をおき、相手がそこでしゃべったことを録音するという作戦だ。このタイプだと、るす番電話であることに最後まで気づかない人さえいるんだよ。

ともあれ、今どきの電話器は全部プッシュホンだね。正確には、中身までプッシュホン（プッシュ回線）のものと、見た目だけプッシュホン（じつはダイアル回線）のものとがあるんだが。

どちらも、短縮ダイアルというのが使える。あらかじめ登録しておけば、長い番号でもボタン3つ押すだけでつながるってやつだ。

これが出はじめたころ、さっそくこんなパズルが現れた。

電話がかかってきたので、受話器を取って「はい、こちらはＸＸです」というと相手は「お宅は何番でしたっけ」ときく。向こうからかけてきたのに番号がわからないなんて、人をからかってるんだろうか？

答えはいうまでもないね。相手はいつも短縮番号でかけていたから、本当の番号を忘れちゃったんだ。

さて、これからどんどん増えそうなのが、ポータブル電話だ。公衆電話で並んでいらいらしなくてもいいし、たしかに便利そう。でも、あれって、話してるのをそばで見てると、相当こっけいだよ。

街を歩いている人のバッグの中から、電話の音がする。彼はバッグからポータブル電話を取りだし、なんと言ったか。

「はい、『ファミコン楽勝本』編集部です」

街を歩きながらこれをやるんだぜ。笑えないかい。

（このジョークはフィクションであり、登場した雑誌名は架空のものです）

自動車電話ってのも、一種のポータブル電話だけど、危なくないんだろうか。片手でハンドル、片手で受話器ってテクニックを、ドライビングスクールでは教えるんだろうか。

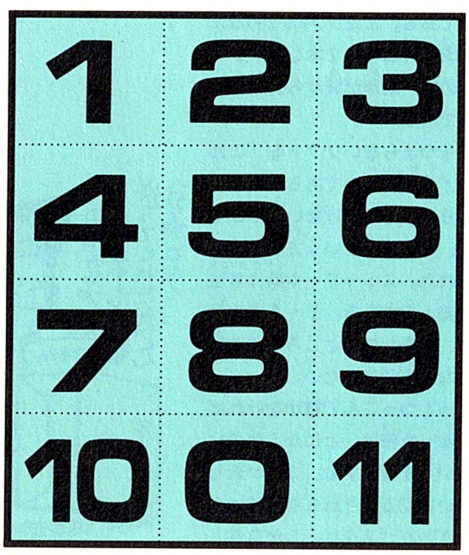
かりに運転技術的に問題ないとしても、電話の内容がめんどうな話だったら、気が散るし、精神的にはいろいろ問題あると思うなー。

自動車電話とはちがうが、いつか乗った個人タクシーの運転手は、運転しながら左手の無線で仲間と競馬の話をし、右手の赤えんぴつで競馬新聞に何やら書きこんでいた。あれはおっかなかった。

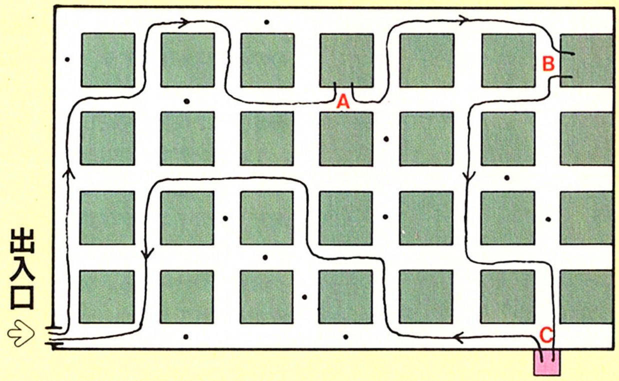
さて、今回のパズルだが、図のようなプッシュホンのボタンがある。ただし、「＊」のかわりに10、「＃」のかわりに11が書いてある。つまり0から11までのボタンというわけだ。

これを破線にそって切り離して、いくつかの断片にして、各断片の数の和を等しくするにはどう切る？

問題

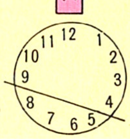


前・号・の・答・え



おわび

Vol.16のこのコーナーの文字盤パズル編の解答はぜんぶで4つでした。右図も正解です。お詫びして訂正させていただきます。



タイレル辻の初級COM用語入門講座

第16回 TVについて(その3)

いろいろとテレビモニターの話をしてきたけど、今回はテレビについてのまとめって感じに仕上げようと思う。ファミコンやCOM用語とはちょっとはずれるけど、テレビの規格についてだ。ま、RGB方式のモニターっていうのは、基本的な原理は変わらないので、解像度が違うとか、同期周波数が違うっていう程度で済んでいる。しかし、これからの生活になくてはならない普通のテレビの規格が、今まさに大きく変わろうとしているのだ。この大きな変革に対して、30代以上の人がついていけるかどうか疑問なのである。というわけで、今回は特に30代以上の方に読んでいただきたい。

ハイビジョンが変える未来のための準備はいいかな?

今現在の日本のTVの規格は、昭和35年に制定されたもの。TVというのは、30年も前の技術なのである。しかし、当時はまだ技術が理論に追いついてなかったので、現在までの間は技術が向上するにつれてTV画質が良くなっていった。だから新しい規格なんて必要なかったんだ。同じ規格だから大量生産で安くもなるしね。前回、TVモニターは電子技術の最先端をいっているといったのは、こんなことがあったからなんだよ。

しかし、これもそろそろ限界にきてしまった。既存の技術では、もうこれ以上の向上が見込めないわけだ。そこで、考え出されたことが2つある。新しい規格を作るか、既存のハードと互換性をもたせつつ新しい技術をハードにつけてしまう、ということだ。そして前者がハイビジョン、後者がEDTVつまりクリアビジョンとなったのである。

まずはクリアビジョンから説明しましょうかね。

すでに実験放送が始まっているクリアビジョンてのは、放送局側と受信機側(モニター)に、共通の新しいハードを付けて画質の向上をはかろうってものだ。このクリアビジョンの特徴は、おおまかにいえば画質が良くなり、ゴーストがなくなるということ、である。

技術的な面を詳しくいうと、EDベータやSVHSのように、輝度信号と色差信号を完全に分離して信号間の干渉をなくしたり、フレームメモリを使って画面のチラツキをなくしたり、鮮鋭度が向上するような回路を付けたり、送信側の信号にゴースト検出用基準信号、モニターにゴーストキャンセラーを付ける、なんてことをするわけだ。特にゴーストに関しては、山地と高層ビルだらけの日本には、今後必ず付加する技術になるだろう。東京にゃ高層ビルによる電波障害地帯指定なんてのがあるぐらいだからね。

このクリアビジョンは、この9月あたりから本格的に使いだすらしい。ただ問題なのは、メモリやらなんやらで、普通のモニターよりも5〜10万ほど高くなってしまうのである。ま、これも量産体制に入れば安くなるんだろうけどね。

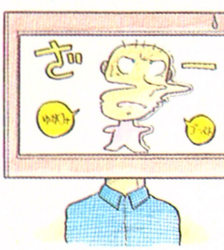
ハイビジョンは知ってる人も多いでしょ。その画質は35mmの映画に匹敵するというとっても美しいテレビのことだ。しかし、現在統一規格という面で非常に難航してる。というのも、自国のエレクトロニクス産業に大きく影響してしまうからなんだね。そうそう、話は変わるけど、テレビの規格っての は各国マチマチだって知ってたかな? 規格は大きくわけて、日本やアメリカ、韓国のNTSC方式、ヨーロッパやオーストラリアのPAL方式、東欧諸国とフランスのSECAM方式ってのがある。だから、海外にいってビデオやレーザーを買う場合はNTSCかPALかをちゃんと見分けなければならない。しかも、同じ方式でも微妙に違ったりするわけ。だから互換性はほっとんどない。そんな理由から、ハイビジョンでは絶対的に世界統一規格ってのが前提にあるんだけど、エゴがでちゃって難航してるらしいのだ。困ったもんだね。

さてここからが本題。ハイビジョンってのはただのTVではない。ケーブルで結ばれる、家庭の双方向情報端末装置である。テレビ電話であり、ファクシミリであり、データベースでもあるわけだ。現在のキャプテンシステムなんて足もとにも及ばない。つまりハイビジョンは、映像、出版、医療、教育、などさまざまな分野で革命的な変革をもたらすのである。こうなると、こいつなしではどうにもならなくなっちまうわけだ。今はどっかの会社の課長さんが、ワープロやコンピュータにさわれないってのが笑い話ですんでる時代だが、あと20年たったらそんなヤツは単なる無能者。しかも20年といえば、30才は50才になってる。端末ひとつ満足に動かせないようでは、おえらいさんにはなれなくなってしまうのだ。こんなことはよけいなお世話かもしれない。しかし、そんな人間の下で働く同世代の人間はあわれってもんである。そのためにも、日々是勉強とあきらめて、機械の操作に慣れてもらいたいのである。もし、キミのお父さんがコンピュータアレルギーだったら、今ならまだ間に合う、今すぐ直してあげよう。なにしろ10年前はコンピュータどころか、コピーやファックスすらなかった会社の方が多かったんだから。

これでモニター関係の話はおしまい。次回からは「サウンド」についてです。イース3は駄作だ。そんじゃさいなら。

EDTV(クリアビジョン)とハイビジョン

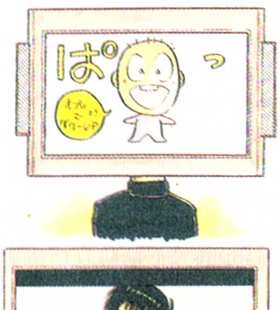
ハイビジョンはとっても画質がいいんだけど、あと5〜6年しないと使えないでしょう。それにひきかえ、クリアビジョンはもう実験放送が始まってます。キミの家も早いとこクリアビジョンに対応したテレビに買い換えちゃいましょう!



クリアビジョンは

①SVHSやEDベータのように信号の干渉をなくした。
②フレームメモリを使って、画面のチラツキをなくした。
③色の濃い画像は解像度が下がっていたんだけど、それをハードで解消した。
④同じく、鮮鋭部の再現率を向上させた。
⑤ゴーストを除去するための信号と、回路を付けた。

ということをしてます。劇的に変わるわけじゃないけど、比べればちゃんと違いがわかります。

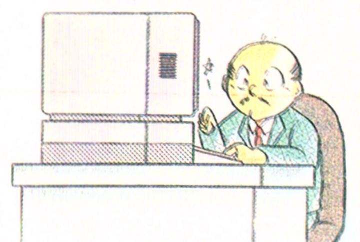




端末ぐらい使えないと

すでにアメリカでは、重役の机の上には必ずといっていいほどコンピュータの端末があって、それを自分で操作して仕事に役立てています。近い将来日本も必ずこうなるでしょう(先鋭的な企業ではすでに行なってる)。

キーボードなり、マウスなりが使えないと出世できない時代が近づいてきてるんです……。



イラスト/よりちかびびる

台湾　電視遊楽情報!!

以前、香港へいった時に痛感したのはイミテーション――つまり偽ブランド商品の多さである。時計、バック、洋服などのイミテーションを堂々と売っているのだ。その中でも特にぼくの目を引いたのがファミコンソフト。バレーボールやプロレスのカセットを大喜びしながら買ったものだ。ところが後々になって調べてみると台湾の方が凄いらしい。で、いくことになった。

文／手塚一郎　写真／ベニー松山

☆これがイミテーション天国台湾だ

まず足を運んだのが"光華商場"なる建物である。ここをひと言で説明するならば、東京でいう「神田の古書街」と「秋葉原の電気街」を混ぜあわせた場といったところか。当然のことながら一般の観光客がくるようなところではなく、従ってガイドブックにも載っていない。つまり、穴場ってわけだ。

本でおもしろいのが海賊版のコミックス。出版ペースが早いのだ。例えば半月ぐらい前の週刊誌に載っていた漫画が、こちらではもう本になっている。

コンピュータ関係ではＩＢＭ－ＰＣ一色といっていいだろう。ソフトも充実している。右の写真は明らかにドラクエ。ＮＴ＄は台湾のお金の単位だ。ＮＴ＄１は約5.5円なので、このソフトは約1650円。メッセージは英語だ。



↑これがＩＢＭ－ＰＣ版のドラクエだ。エニックスさんの許可をとってるのかな



↑光華商場の中の一角。ファミコンソフトがあるある。日本のものが多いのが少々残念

☆ファミコンソフトを求め、台湾を彷徨う謎の日本人２人組

ここまで読んだだけで「台湾って妙な国」と思ったでしょ？　だけど、実はもっと妙なのだ。

速食店――。この意味が判るかな。答えは「ファースト・フード・ショップ」だ。「肯徳基炸鶏」とか「儂特利」なんていうのもある。妙だ。

さて、それではお待ちかねのファミコンソフトを見ていこう。光華商場の中にはファミコンソフトを扱っている店もある。その内のひとつが、このページの右上の写真。ＰＣエンジンやメガドライブも売っていたが、やはり主流はファミコン。

写真を見て気がついた人もいると思うけど、ゲームのカセットは箱に入っておらず剥き出しのまま。説明書なんてものは当然ナシ。日本の中古ソフト屋のノリなのだ。これでゲームをやるなんてジモピーって凄い。

あ、ジモピーとは「地元の人」のこと。じもとピープルの略ね。

売っているカセットの大半は日本のもの。では残りは……？　実はＮＥＳ版のゲームのイミテーションなのだ。日本ではほとんど手に入らないＮＥＳのソフトが、日本用ファミコンのカセットとして売っているわけ。

例えば「夢工場ドキドキパニック」のＮＥＳ版が「スーパーマリオブラザーズII」であることは知っている人も多いだろう。これが台湾では「スーパーワンダフルマリオ」なのである。キャラクターがマリオになっていたり、ステージの始めやミスしたりした時にキャラクターをチェンジさせられるなど内容的にはＮＥＳ版そのままだった。デモのメッセージがマリオではなく「メリオ」になっていたのには爆笑。変なところに気を使っているのが妙だよな。

「1944」っていうのもあった。カプコンの「1943」のイミテーションだ。これは単なる偽物ではなく、ゲーム内容にアレンジが施されているところがポイント高い。何と、Ｂボタンでレーザーが撃てるのだ。確かにレーザーを撃てるようになるアイテムはあるけれど、最初から撃てるとはねぇ。連射のスピードを調節すると見事に１本のレーザーになるところが美しいが、その代償として敵の飛行機がガンガン消えてしまうのだった。トホホ。あとはオリジナルと一緒

一番良かったのがテンゲン・テトリス。アーケード版のような２人同時プレイやダブルスもできて2000円は安いとしかいいようがないよね。うきき。



↑ファイナルファンタジーのＩＢＭ版？　制作が「サンソフト」となっているぞ！



↑そごうのファミコンブース。日本製の新品ばかりなので魅力ないのだ



↑ターボアウトランに座る子供。台湾ではチェイスＨ．Ｑが大人気のようである



↑ＰＣエンジンやメガドライブも、もちろんあった。店内にはそれぞれのハードのソフトランキングが掲示されてる

☆そごうには、何とイミテーションのファミコン本体が……！

太平洋崇光百貨光司。これは日本でいう「そごう」のこと。デパートである。ここにもいってきた。

すると――ある、ある。ファミコン専門のブースだ。日本も台湾も同じで、やっぱりお子様がウジャウジャ。

で、売っているソフトは？

これが残念なことに、日本で売られているものばかりであった。しかも、全部が全部箱に入った新品ばかり。やっぱりそごうだよなぁ。イミテーションなんて売れないよねぇ。なーんて思っていたら――！

とにかく右の写真を見てほしい。

――「小天才」？

新しいハードかな、と思い、よく見ると……。げっ、これってばファミコン本体のイミテーションじゃん。やっぱり台湾。やってくれるぜい。

しかし、電脳遊楽器ってのも凄いねえ。ＩＱ501ってのは何なのだろうか。

さて、ではハードの説明を少々。デザイン以外は基本的に変化なし。が、コントローラが妙だ。ボタンが４つもあるぞ。実は赤いボタンは連射用なのである。なるほど。やっぱり台湾の人は少し違う。ちなみに値段は不明。調べてくれば良かったね。



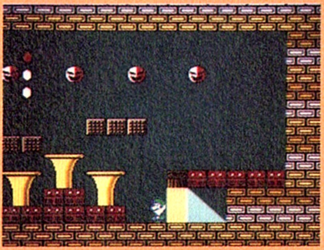
←「小天才」？ ＩＱ501？ 何だか変だぞと思っていたら……。こ、これはファミコンのイミテーションではないかっ！ いいのかな、こんなものを天下のそごうが売っても。おもしろいからいいけどさ。値段を調べてくれば良かったね。

スーパー・ワンダフル・マリオ



↑オープニング・ストーリーだ。よく見るとＭＥＲＩＯになっているのに気づく

メリオである。内容は本文を読んでもらうとして、ここでは全然関係ない話をしたい。台湾には複数のゲームがひとつのカセットに収められているものがあるんだ。その中でも凄いのが31本ものソフトが遊べるカセット。ケースに４つのスイッチがついており、その組み合わせでゲームを選ぶわけ。小妖精（パックマン）とか４人打ち麻雀などが収められていたような気がする。



↑夢工場をやった人にはなつかしい場面だ。これはルイージを選んでのクリア



↑エンディングである。このあとに登場キャラクターの紹介（？）が続く

テトリス

アーケード版と同じ２人同時プレイや、ひとつのフィールドで協力しながら遊ぶダブルスなどが可能なテンゲンのテトリス。メガドライブ版がなかなか発売されないくやしさも、これで紛れるというもの。

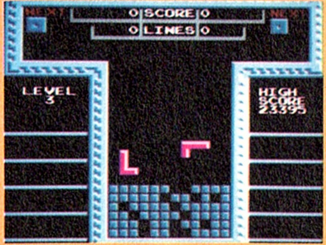
テトリスはゲームセンターでも大人気だった。が、ぼくらの目を引いたのは「コイン落とし」。このコインというのが何とお金なのだ。ＮＴ$10（日本でいうと55円ぐらい）を使う。もちろん、ジャラジャラと出てくるのもお金だ。どうりでおじさんたちが燃えているはずだ。熱い国だぜ、台湾は……。



←クリア時のコサックダンスが妙にスムーズで気持ちが悪いのだ



↑アーケード版でお馴染みのVSモード。コンピュータと対戦することもできるぞ



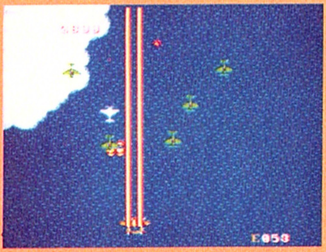
↑最高に楽しめるのが、このダブルス。協力しないとクリアするのはムズかしい

1944

これが噂の「1944」。内容的には最初からレーザーが好きなだけ撃てる以外はオリジナルと同じ。だけど、これによって難易度は異常に低くなってしまった。完全に出現する前に撃破されてしまうアヤコは涙を誘うのだ。



↑見て、見て！ ちゃんとタイトルロゴが「1944」になってるでしょ。驚いたぜ



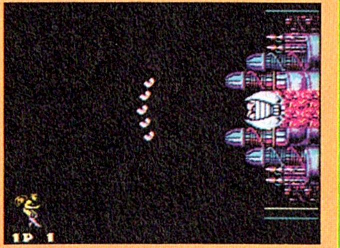
↑うれしいことにレーザーが標準装備されている。難易度が低くなるわけだよね

アレスの翼

カプコンのＮＥＳ版ソフト「アレスの翼」のイミテーション。内容はオリジナルと同じ。縦と横スクロール面を交互にクリアしていくシューティングゲームである。背景グラフィックが美しい。日本版は出ないのでしょうか？



↑最初は縦スクロールのシューティング。パワーアップしながら進んでいこう



↑ステージ後半は横スクロール。バラデューク風のボスキャラが待っているのだ


アリスの電脳遊園地
でんのうゆうえんち
ALICE IN CYBER LUNA-PARK
第4話 ドールズタウン
アリスの電脳遊園地
BY 品川るみ
アリス、あれが九龍門だ 都の入口さ みんな女王さまに願い事する 順番を待っているんだよ
へーえ！ アリス、君って……。
ウェンリー！ これはなに？


通行証を
私もってないわ
あなたはけっこう どうぞお通りを
ドールズタウンでは 年中カーニバルさ 都に来た嘆願者たちを 歓迎してくれる
しかし、やっぱり いいなあ…… 機械の体って……
あれ、アリス？
アリス、どこだい？


ウェンリー！
あ……
ネジのつけかえ
ハンダ
サビおとし～
壊れた体の
御修理は
こちらだよ
お嬢さん
どうだね
一杯いかが？
パレード
OIL
ダンス
仮面舞踏
花火
すごいわ
これはなに
？
これが都？
女王さまの
夢見てる
機械の世界って
これなの？


どう？都は？
にぎやかでしょう？
すてきな体のお嬢さん
私　友達と
はぐれてしまって
カーニバル用の
体はいかが？
すごい鏡
きれいだわ
いろいろあるのよ
さあ、鏡をのぞいて
ごらんなさいな
好きなのはどれ？
でなけりゃ
あなたにぴったりの体を
鏡が選んでくれるわ
ほら　のぞいて


これが私
だってこれは
機械の体だわ
ホンモノの
キカイの体よ
どう？ すてきでしょう？
この街では誰もがみんな
こんな体をもちたがるわ
これも女王さまの
夢の一部なの？
カーニバルも
この女も
私とりこまれてる！
ここは
プログラムされた
人形たちの
街なのだわ
ちがう！
私こんな体
ほしくないのよ
なにを
するの!?


おやめ!!
気がつくとテントも鏡もとび散って
私は私の体を人ごみの中に
見失ってしまった
私はどこ？
機械の体は私の想いをただ単調にくり返す
私ハドコ？
ワタシハドコ？ワタシハ……。
Vol.21（10月20日発売）
につづく。御期待ください。

サンダーバード・ストーリー編

THUNDERBIRDS

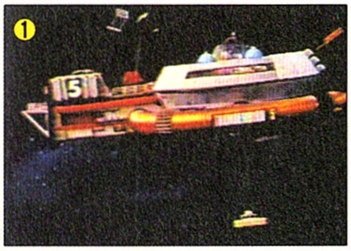
未来を先取りしたストーリーは見る者に科学する楽しさを教えてくれた!!

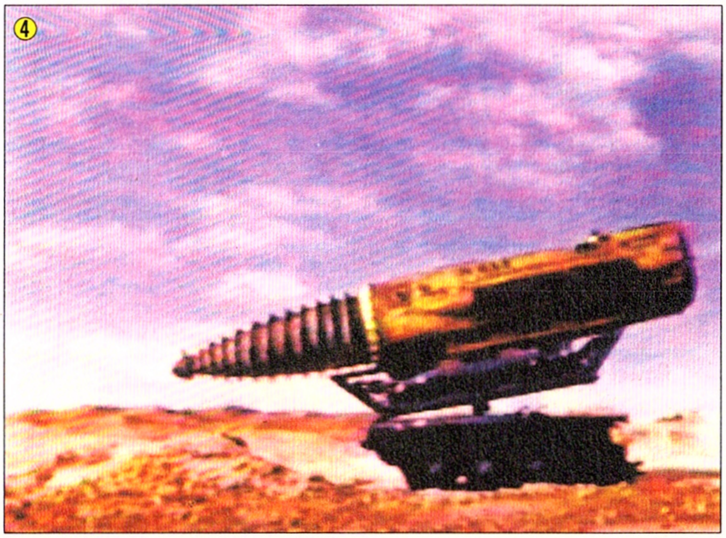
これまで2回にわたってメカそして人物にスポットをあてて紹介してきたんだけれど、最終回の今回はストーリーにスポットライトを照らしてみたい。

何度もいうけど、これは20年以上も前に作られた作品である。読者の多くがまだこの世の中に存在していない頃だ。もちろん、ファミコンなどまだ影も形もない。東京オリンピックが2年前に開催され、戦後から高度成長期へと移り、急激な成長を遂げつつあったそんな時代である。

世界的に見ても、科学は高度成長期にあった。ストーリーはそんな時代を背景に、一歩先を見つめていた。

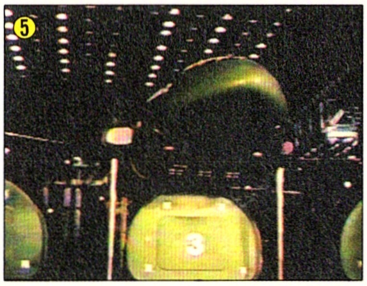
ストーリー設定は多岐にわたった。「ロケット太陽号の危機」「ピラミッドの怪」「世界一のビルの大火災」↗

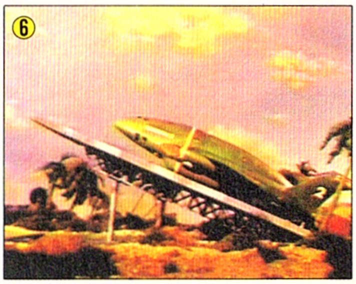








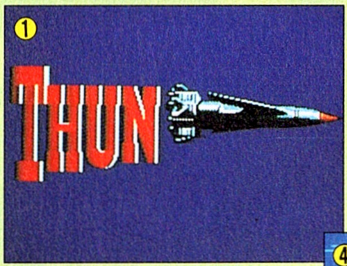


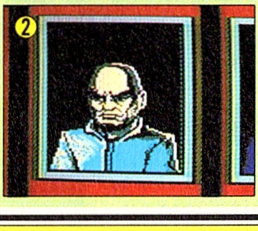


ゲームサンダーバードは原作とシューティングの醍醐味を教えてくれる！

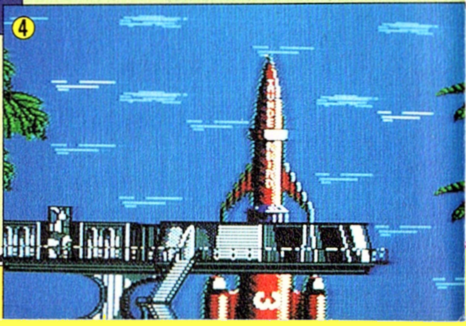
シューティングゲームの場合、ま、ほとんどストーリー設定って関係ないんだけれど、このサンダーバードに限ってはそれなりに意味を持っている。ストーリーは宇宙ステーションとなっているサンダーバード5号にいるジョン・トレーシーからパパのジェフトレーシーへの通信で始まる。このあたりは、原作そっくりでサンダーバードを知っている者にとっては懐かしく、知らない者にとっては斬新なアイデアとして目に映る。

サンダーバードを目の敵と狙うフッドからの通信がジョンのパネルに映しだされる。これを読むことによって国際救助隊としての使命がわかるようになっている。そして、フッドの野望を砕き世界の危機を救うべく、まずサンダーバード1号と2号が出動するというわけだ。ここからがシューティングゲーム。1号と2号が3つのステージをかけめぐるんだけど、ちゃんとメカがグラフィックされていて、使命感に燃えるつくりになっているのがうれしい。原作の雰囲気をうまくゲーム化してあるのである。









名作というのは時代を超えて語り継がれる。サンダーバードもまさにそうした作品のひとつだ。20年余りの歳月の間、何度もTVで放映され、プラモデルになり、様々な映画やマンガ、マリオネットなどに影響を与えてきた。そして今、ファミコンへと受け継がれる！

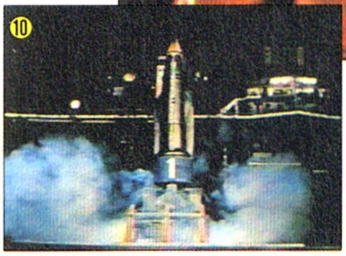


カセット パックインビデオ／¥5500(税抜き)











「ニューヨークの恐怖」「火星人の来襲」「超音ジェット機レッドアロー」etc.。この他にも大ワニやスパイ、湖底、海洋などその後映画やTVになったテーマは数知れない。

こうした中で、もっとも多く扱われたテーマに原子力がある。第1話では「SOS原子旅客機」が登場、さらに「原子炉の危機」「原子力機ファイアーフラッシュ号の危機」「スパイにねらわれた原爆」など現在の社会問題がこの当時、すでにリアルにわくわくするストーリーとして語られていたのはやはりスゴイのひとことなのである。

①③サンダーバード５号。世界各地から発信されるＳＯＳをキャッチして、サンダーバード基地へ伝えるのが役目。基地では、ジョンの肖像画がＴＶ画面へと切り替わる。実写とゲームを比べると、忠実に再現されていることがよくわかる

②これは第１話「ＳＯＳ原子旅客機」に登場したフッドだ。彼は変装して原子旅客機に爆弾を仕掛けた。この旅客機を救出し爆弾を撤去するのがサンダーバードとしての初仕事となる

④第２話に登場するジェットモグラ。森林地帯で巨大な穴に落ちたジャングル開拓車を救出するために出動した。いま見てもこのスタイルはカッコいい

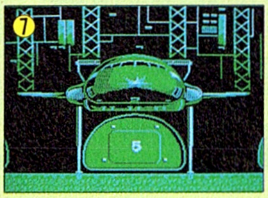
⑤⑥サンダーバード２号のコンテナ搭載シーンと発射シーンだ。コンテナ搭載シーンはゲームと見比べてほしい。また、発射では通路にあったヤシの木が左右にばたっと倒れ２号が胴体をすりながら移動していくシーンが記憶に残る

⑦⑧これは第７話「原子力機ファイアーフラッシュ号の危機」で4号とゴードンの活躍シーンだ。海上に落とされたコンテナから４号が海中へ入る瞬間だ。そして、海中に沈んだファイアーフラッシュ号のエンジン部分を切断して浮上させ、窓を焼き切ってパイロットを救出しようとしているところだ。この後、スコットが原因究明に乗り出すのである。

⑨第９話「ペネロープの危機」のまさにペネロープが危機に陥っているシーンだ。これはゴッドバーと名乗る科学者がペネロープを捕え、モノレールが走るトンネル内のはしごにペネロープを縛りつけてぶつけようとしているところだ。なぜかペネロープの顔が妙にイロっぽいと思うのだが…

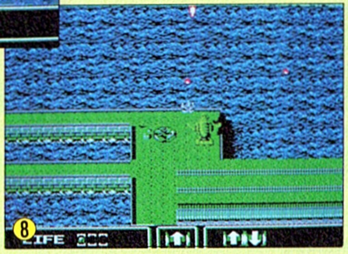
⑩⑪サンダーバード１号の雄姿。スコットが１号に乗り込むシーンは、彼がリビングルームの壁に寄り掛かってくるりと１回転すると目の前に１号があり操縦席まで足場が伸びていくというものでゾクゾクした記憶がある。そして発射ではプールが移動して、その下から飛び立っていった。飛行シーンでは可変翼が開く。シューティングシーンそのままだ











①１号が登場してタイトル画面が出現するシーン。本物に忠実なグラフィックがうれしいネ

②こいつが国際テロリストでサンダーバードの敵フッド。今回の事件の仕掛け人でもある

③天才メカニックのブレインズは、このゲームでは修理を専門に行う。天才であるがヌケたところもあるユニークなキャラクターである

④３号が基地から発射するシーンだ。これも原作どおりで、サンダーバードを知る者にとってはゾクゾクするシーンなのだ

⑤フッドの基地へのステージ。海上の敵機にはアイテムをかくし持っている機があるのでバンバン攻撃するように！

⑥火山ステージ。ここでは火山弾に注意！アイテムが出たら確実に取れ

⑦２号にポッドメカを搭載するシーンだ。これなんかもＴＶで見たのとそっくりでとってもうれしい。ナンバー５は特殊耐熱鋼製のファイアーフライだ

⑧フッドの戦艦シーン。２号が出動する。このステージの敵の攻撃はなかなか大したもの。心して出動しよう

⑨火山ステージを進むとキレツがありファイアーフライの登場となるゾ

SUPER GOLD

読者プレゼント
NO.1

プレゼント
毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。１枚(30ＳＧ)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、３枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



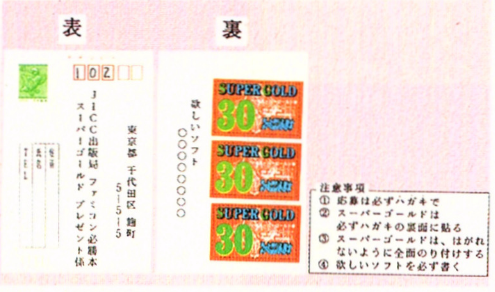
「ウイニングランCD」
(サイトロン)

2名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに！ ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。しめきりは10月６日㊎当日消印有効。発表は'89Vol.23の予定です。





読者プレゼントNO.2 アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、ソフトが当たっちゃう。HIT CHARTの1票にもなるからドンドン応募してね。



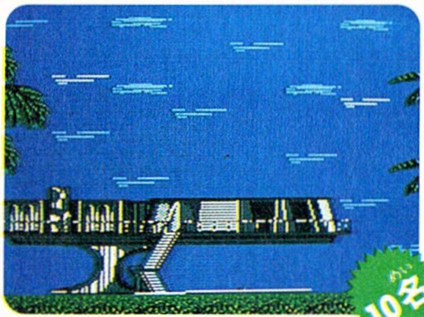
①マルサの女（カプコン） 10名



②ウルティマ（ビクター音楽産業） 10名



③中華大仙（タイトー） 10名



④サンダーバード（パック・イン・ビデオ） 10名

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、10月6日㊎当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、'89Vol.23のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.15 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト1本

北海道・下山達也 宮城県・水野有仁 福島県・野口英子 茨城県・富田明彦 埼玉県・寺島清三 東京都・森中隆司 岡本新一 長野県・亀井邦彦 愛知県・小柴健次 三重県・湯川忠行 京都府・立花正二 大阪府・菊地由美子 奈良県・佐川康行 兵庫県・有川紀久 広島県・若松大助 愛媛県・鈴木洋治 高知県・津山真史 山口県・桑原美智子 福岡県・山野幸雄 熊本県・有山和行 他60名

★ほしいソフト2本

北海道・元林弘文 岩手県・高間豊一 秋田県・作石和誠 茨城県・浦野浩光 栃木県・沼戸治典 埼玉県・水津克巳 東京都・工藤友安 新潟県・五木祐美子 福井県・北岡研介 静岡県・谷川道孝 三重県・白石英憲 大阪府・小田直路 奈良県・松戸敬仁 島根県・小泉由紀 広島県・角山陽二 徳島県・谷本信之 愛媛県・小村忠儀 福岡県・福田信一 長崎県・佐坂順平 宮崎県・野呂真次 他30名

★ほしいソフト3本

北海道・北村茂樹 青森県・久保雅弘 宮城県・谷本哲也 千葉県・金谷吉三 群馬県・富沢弘行 神奈川県・長田辰彦 東京都・浅場宏記 長野県・根岸和明 愛知県・金子美紀 三重県・伊東光則 大阪府・稲葉吉隆 京都府・松本司郎 岡山県・三島友和 広島県・青田伸介 香川県・尾野圭二 高知県・古崎明江 山口県・馬場竜二 福岡県・佐野達夫 佐賀県・立花陽子 他20名

★ファルコムサウンドカタログ

千葉県・本田勝広 三重県・阿井智勝

アンケート・ハガキ・プレゼント

①全米プロバスケット

北海道・田所君久 青森県・根岸恭平 宮城県・大下朝男 福島県・城ノ月行雄 東京都・本間宏久 山口県・見附愛子 福岡県・生田栄 佐賀県・金田良平 長崎県・信田吾郎 熊本県・長田祐子

②ケルナグール

青森県・時岡修治 秋田県・木下直孝 山形県・根占治 富山県・岡安信弘 石川県・北畑藤代 埼玉県・鈴木順平 東京都・大田弓子 今西広 愛知県・木村公一 香川県・谷崎貢

③MOTHER

北海道・板付俊哉 長野県・山田邦男 東京都・春野康明 静岡県・中北修二 三重県・上田ゆみ子 大阪府・島田雄二 和歌山県・古市武夫 愛媛県・石田弘一 大分県・田川弘 鹿児島県・寺崎秀和

④究極タイガー

秋田県・平野洋治 千葉県・土井利明 埼玉県・古田深雪 東京都・中山寛満 静岡県・長野成夫 大阪府・木本芳徳 岡山県・城崎信子 広島県・吉田美智子 愛媛県・橋本徹 長崎県・松田明美

NEW-AMUSEMENT PRESENTATION

INFORMATION

イベントからグッズ、プレゼントまで、知りたいあなたの情報ページ

CD・CT　光栄サウンドウェア

光栄サウンドウェアの第５弾として「信長の野望・全国版／三國志」のカップリングCDとミュージックテープが発売された。

もはや歴史シミュレーションの代名詞とまでいわれた「信長の野望～」「三國志」の２大ゲームのBGMをベースにオーケストラ、ヴァイオリンソロ、中国古楽器、女性ヴォーカルで創り上げられたこのアルバム、単なるゲームミュージックとしてだけではなく、一アルバムとして非常に内容の濃い一枚に仕上がっている。

「信長の野望・全国版」より６曲、「三國志」より５曲の全11曲。ポリドールより発売中。



→「信長の野望・全国版／三國志」ミュージックテープ。税込定価￥2987（税抜価格￥2900）MT　26CE-1005



↑同ＣＤ。税込定価￥2678(税抜価格￥2600)
全11曲入りで現在発売中
ＣＤ　H29E-20005

NEWS　じゃじゃ丸自販機

「忍者じゃじゃ丸君」や「じゃじゃ丸君の大冒険」などファミコンで人気の「じゃじゃ丸」がなんと、ポップコーンの自動販売機として登場することになった。

この「じゃじゃ丸」の自動販売機は超高速電子レンジを内蔵しており、たった30秒でできたてのポップコーンが楽しめるというもの。ポップコーンの味はバター、カレー、しょうゆ味の３種類。今後、全国の百貨店、遊園地、おもちゃ店などに次々と設置が予定されている。君の街にも「じゃじゃ丸」がくるかも!?



NEWS　認定証が当たる

ゲームボーイ「ハイパーロードランナー」のレベル50(面)をクリアして、そのパスワードをパッケージについている応募券と一緒にバンダイに送ると先着500名に認定証(テレカ)がもらえるよ。

くわしくは、ハイパーロードランナーのパッケージをよく読んで、どんどん応募してね。

ALBUM　サイトロンレーベルより新シリーズCD一挙５枚発売

サイトロンレーベルも発足１周年を迎え、従来のサイトロン「G.S.M.」シリーズに加え、新たに「G.S.M. 1500」シリーズを発売することになった。

この「G.S.M.1500」シリーズとは、通常のCDサイズのミニアルバム。１タイトルのアルバムに１ゲームの音楽を収録することによって人気の高いゲームごとにリリースすることができるようになったのだ。

この「G.S.M.1500」シリーズ第１弾は９月21日に一挙に５タイトルが同時発売される。まずはアーケードゲームより「ゼロウィング」、「原始島」、「天聖龍」、「レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ」、の４タイトル４枚。ファミコンからはカプコンの「マルサの女」。

通常のCDと違い、すべてスチールライトケース（集光カラーケース）に収められ、特典としてCDサイズのオリジナルステッカーがついてくる。

発売元　ポニーキャニオン　サイトロンレーベル　　各1500円(税込み)



↑「ゼロウィング」
東亜の最新シューティングアーケードゲームのアルバム



↑「原始島」
SNKの人気アーケードよりオリジナルバージョン収録



↑「天聖龍～セイントドラゴン～」
ジャレコ最大の横スクロールシューティングゲームのアルバム



↑「レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ」アイレムサウンド「トンマ」もついにレコードに



↑「マルサの女」
御存知カプコンのファミコンゲームより、全８曲を収録

TV テレビ INFORMATION

ハイビジョン時代を目前にして、テレビ業界はＣＧ戦争に突入した。いたるところに施されたＣＧによる映像処理、そのシステムは？　未来は？

CGがテレビを作る時代、フジテレビのCGセンターに聞く!!

ＣＧ(コンピュータ・グラフィック)によるオープニングを取り入れた、ニュース番組・バラエティ番組が増えてきた。ＣＧを多用する、局のシステムとはいったいどんなものなのだろうか。

まず、局のシステムを探る前に、ＣＧの基本工程を理解したい。５段階からなるその作業は、①絵コンテ／画面に映し出す物やその動きを、４コママンガのように絵に書き表す。②モデリング／絵コンテを、線による下絵（ワイヤー・フレームと呼ばれる）にする。③レンダリング／ワイヤー・フレームに色をつけて、物の質感や立体感を出す。④アニメーション／絵を動かし、映像化する。⑤ＶＴＲ編集／アニメーションを撮影し、編集加工をする。



↑ＣＧセンター・矢野氏。新しい『なるほど！ザ・ワールド』のオープニングは彼の作品

たとえばフジテレビのＣＧセンターの場合、これらの作業を４種類のコンピュータによって行っている。アメリカのダブナー社製ＣＢＧ-2は、２次元のアニメーションが簡単にできる機種。「プロ野球ニュース」の好プレー珍プレーに出てくる選手の似顔絵でおなじみ。同じくアメリカのシンボリックス社製3650は、モデリングに優れた機種。完成度の高い精密なグラフィックを作るのに使われる。島精機のＳＤＳ-480は、もともと繊機メーカーだった同社が織物のパターン・デザイン用に開発したもの。３次元のアニメーションとペイントが得意。このノーマルなＳＤＳ-480に加えて、さらにテレビのＣＧ用に改良されたＳＤＳ-480スペシャルポリゴン。このスペシャルポリゴンは処理速度が速く、リアルタイムでの対応が可能。つまり、生放送で人間との会話ができるというわけ。昨年の「24時間テレビ」や、今年の「参院選、選挙速報」ですでに実験ずみ。



↑シンボリックス3650によるモデリング画面。自由の女神の骨格がわかるはず



↑レンダリングされた自由の女神。完成画面は、10月からの『なるほど！ザ・ワールド』で

「ハイビジョン時代に向けてのＣＧのクオリティーは当然のことですが、テレビ自身が持つ〝いかに早く情報を伝えるか〟といった課題もクリアーしていかないといけない。このスペシャルポリゴンの作りだすキャラクターは、無限の可能性を持っています。演技するＣＧキャラクターや、セットがすべてＣＧだったり、そんな時代がくるかもしれません」（ＣＧセンター・諏佐氏」

《理想的アイドル》をコンピュータが創る時代がくるかも!?

取材データ

フジテレビ美術制作局ＣＧセンター
機種：ＣＢＧ-2（ダブナー社）、シンボリックス3650（シンボリックス社）、ＳＤＳ-480、ＳＤＳ-480スペシャルポリゴン（島精機）

CINEMA INFORMATION 映画

今度は痛快娯楽活劇!?帝都大戦

昭和20年。帝都東京は連日の空襲で地獄と化し、満ち溢れた怨念によって魔神・加藤保憲が蘇えった。軍隊の攻撃をものともしない加藤に、霊能力を持つ青年・中村雄昂と、平将門の子孫・辰宮雪子の２人が命を賭けて闘いを挑む…。

昨年１月に公開された「帝都物語」の第２弾が早くも登場。〝大戦〟と銘打ったこの作品を単なるパート２とナメてかかってはいけない。世界でも最高技術を誇る香港のワイヤーアクション技術を導入。全編がサイキックアクションの連続である。

総監督に「七番目の呪い」「孔雀王」の監督として日本でも知られている香港アクション映画の雄・藍乃才。アクション監督に「チャイニーズ・ゴースト・ストーリー」の郭追を迎える。超現実視覚効果（ＳＦＸ）は「フライトナイト」「ポルターガイスト２」のスクリーミングマッドジョージ（日本人）とそのスタッフが指揮している。

前作では昭和２年の銀座のオープンセットが話題になったが、今回はそれを遥かに上回る規模で昭和20年の東京をオープンセットで再現している。前作からは２Ｍくらいパワーアップしているのがわかるはず！



公開データ

帝都大戦　９月15日から東宝洋画系で公開　総監督：藍乃才、原作：荒俣宏、ＳＦＸ：スクリーミングマッドジョージ、監督：一瀬隆重、出演：加藤昌也、南果歩、嶋田久作、丹波哲郎、他　東宝

VIDEO INFORMATION ビデオ

操縦不能SOS軌道からの帰還

今から６年前に「ライト・スタッフ」という、アメリカの宇宙航空史ともいえる大作が製作された。「軌道からの帰還」はまさにそのソビエト版。実はこの映画も「ライト・スタッフ」と同じ頃作られていたのだ。しかしソビエトのお固いお国がらのせいか、なかなか陽の目を見ることができなかった。日本で劇場公開されたのは今年の６月〜７月にかけての〝ソビエトＳＦ映画祭〟で単館上映されたのみ。それが今度はビデオで見られるというわけ。

海軍飛行士パベルとブヤチェスラフの２人は、水中擬似無重力状態での作業など数多くの訓練を経て、やっと宇宙飛行のメンバーに選ばれた。最愛の息子や恋人に別れを告げ、夢の宇宙へと旅立った。しかし彼らの乗った宇宙船は突然故障して操縦不能となってしまう。２人は何とか船を修復しようとするのだが事態は悪化する一方。最後の望みを地球から打ち上げられた制御用ロケットにたくした……。



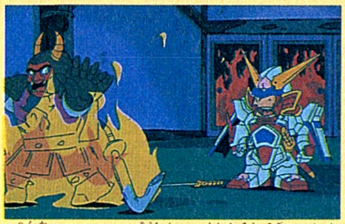
宇宙服や宇宙船の内外はもちろん、ロケットの打ち上げや管制センターの撮影には本物を使用して、リアルな映像を再現している。ソ連の宇宙開発の栄光と苦難をドキュメンタリータッチで描いた唯一の作品！

発売データ

軌道からの帰還　９月25日発売　バンダイ　￥15275　監督：アレクサンドル・スリン、脚本：エヴゲーニー・メーシャツェフ、出演：ユオザス・ブドライティス、ヴァイタリー・ソロミン、他　'83　ソ連

NEWS　ニュース

スーパー新日本むかし話"桃伝"



↑変化テクターを装着した桃太郎(右)と悪火鬼の部下の雑鬼兵(左)

アニメ〝桃太郎伝説〟がいよいよ10月2日からスタートする。制作にはさくまあきら、土居孝幸らファミコン版スタッフに加えて、広井王子(コンセプト・プランナー)、岡本英郎(メカ・デザイン)が参加。

ファミコン版にはメカ・デザインなんてなかったよね。実はアニメ化されて一番変わったのが戦闘シーン。桃太郎は〝変化テクター〟鬼は〝ヨロイテクター〟というメカを装着してSDガンダムばりの戦闘を展開する。

はるか昔、鬼が地球を支配していた時代があった。ところがある日、宇宙から黄金の桃がたくさん落ちてきて、鬼たちは地底深く封じ込められてしまった。そして長い時が過ぎ、再び復活した鬼軍団が大暴れ。困り果てた村人たちに頼まれて、雉のキーコ、犬のポチ、猿の紋太は鬼退治をしてくれる勇者を探す旅に出る。三匹はやがて評判の悪ガキ、桃太郎のウワサを耳にするが……。これは、今よりずっと未来のむかし話なのだ。



↑右から日本一桃太郎(日本一は自称)、紋太、キーコ、アレハンドロ・ルードイッヒ・ポチ

放送データ

10月2日〜テレビ東京・テレビ大阪・テレビ愛知系　毎週(月)PM6:30〜7:00　原作:さくまあきら、キャラクターデザイン:土居孝幸、企画:広井王子、制作:ナック

PROGRAM　番組

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週金曜日午後6時30分〜7時

9/15 「名人に挑戦」はテクモ〝激闘プロレス闘魂伝説〟「最新ソフト」は〝中華大仙〟他。

9/22 「名人に〜」はカルチャーブレーン〝飛龍の拳II〟「最新ソフト」は〝ツインビー3〟他。

9/29 「名人に〜」はコナミ〝ツインビー3〟「最新ソフト」は〝チェイスH.Q.〟他。

〈大竹まことのただいま!PCランド〉

テレビ東京毎週火曜日午後6時〜6時25分

9/19 「新作」はアイレム〝Mr.ヘリの大冒険〟「スーパーテクニック」は〝サイドアーム〟

9/26 「新作」はビクター音産〝鏡の国のレジェンド〟「スーパーテクニック」〝パックランド〟

10/3 「新作」はフェイス〝不思議の夢のアリス〟「情報コーナー」〝デジタルチャンプ〟

9/21 映画「ブレインストーム」
ＴＢＳ　深夜1:00〜2:50　監督:ダグラス・トランブル、出演:クリストファー・ウォーケン、他 '83 米《トランブルのＳＦＸに注目!!》

9/23 グランドに置き忘れた少年の日の夕暮「永遠のサッカーキッド・木梨憲武」〜ミイラＶ.Ｓ.オランダチーム
テレビ朝日系　PM1:00〜2:35

9/23 映画「ザ・ドロッパーズ」
テレビ朝日　深夜1:45〜3:40
監督:ジャック・スマイト　出演:バーナード・キング、他 '79米《「メジャーリーグ」のバスケット版!》

9/30 ゴールデン洋画劇場「48時間」
フジテレビ系　PM9:02〜10:54
監督:ウォルター・ヒル、出演:ニック・ノルティ、エディ・マーフィ、アネット・オトゥール、他 '82米《アップテンポなポリスアクション》

10/2 新番組「摩訶不思議考現学」
ＴＢＳ　毎週(月)深夜2:10〜2:25《チャネリング、呪術、ＥＳＰ、など、オカルトの実体を探る》

10/3 秋の映画スペシャル「マルサの女２」
テレビ朝日系　PM8:00〜10:24
監督・脚本:伊丹十三、出演:宮本信子、津川雅彦、丹波哲郎、他 '88日本《ＴＶ初登場》

「テレカ情報局」

小高恵美・キャニオン

前号に引き続き今回もまた、すぐれもののフレッシュ・アイドル・テレカをお届けしよう。

まず最初は、若手アイドルの中でも演技力には定評がある小高恵美ちゃん。「早春の駅」でレコード・デビューしてからは、歌のほうにも力を入れている。下のテレカは、「情熱のささやき」のプロモーション用としてレコード会社が発行したものだ。



小高恵美・キャニオン〈ホワイト加刷〉

キラキラの笑顔でテレカの人気も上昇中。

本田理沙・本気

こちらはポップス一直線という感じの理沙ちゃん。7月には4枚目のシングル「さそって入口ふるえて出口」をリリースし、アイドル街道まっしぐらだ。ここに紹介するのは3枚目シングルのプロモーション・カード。曲のイメージに合わせて、ポーズもかっこよく決めている。



本田理沙・本気!〈ホワイト加刷〉

茅野佐智恵・三井リハウス

あの宮沢りえに続いて〝リハウス〟のCMキャラクターとなった佐智恵ちゃん。神秘的イメージだった先輩のりえに比べて、まだ幼い感じがするけど、将来性は誰もが認めているところだ。最近はミュージカル「アニー」に出演したり、ジャズダンスを勉強したりの中学2年生だ。



茅野佐智恵・三井リハウス〈410-29552〉

あの店この店 TOP5 ―カード専門店に聞きました― テレカパルプンテ(高円寺)

●プレミアムTOP5

1	うる星やつら	〈110-11974〉	6万8000円
2	工藤静香・GORO	〈ホワイト加刷〉	6万円
3	らんま 1/2	〈110-55071〉	5万6000円
4	大西結花・週刊プレイボーイ	〈ホワイト加刷〉	4万2000円
5	浅香唯・週刊プレイボーイ	〈ホワイト加刷〉	3万円

●売り上げTOP5

1	大西結花・ゆっちくらぶ	〈ホワイト加刷〉
2	南野陽子・コンサート	〈110-70670〉
3	酒井法子・グリコ	〈330-23796〉
4	南野陽子・資生堂	〈ホワイト加刷〉
5	1ポンドの福音	〈110-56885〉

アイドルものを中心に、ゲーム、アニメーションなど、幅広いジャンルのカード通信販売を手掛けている同ショップ。特にゲームものや抽選アイドルテレカなどは、ここにしかない掘り出し物も多い。この店に限らず最近は、手に入れにくい雑誌のプレゼントカードが人気の中心となっているのだ。

〒166 東京都杉並区高円寺北2-14-24 (03-330-9336)　(取材・文/小林活夫)

今号のGAME CARDデータイースト

「ロボコップ」が発売されて、「ヘラクレスの栄光2」の発売が待たれるデータイースト。中でも人気の高かったゲーム・カードをご紹介。この他、「ドナルドランド」「ボール・トゥ・フィニッシュ」そしてPCエンジン・イベント用に製作された2種があるぞ。



〈110-42018〉

←人気のビーバップハイスクール



〈110-53031〉

←ウイナーズカップGPが凝っていた



〈110-41533〉

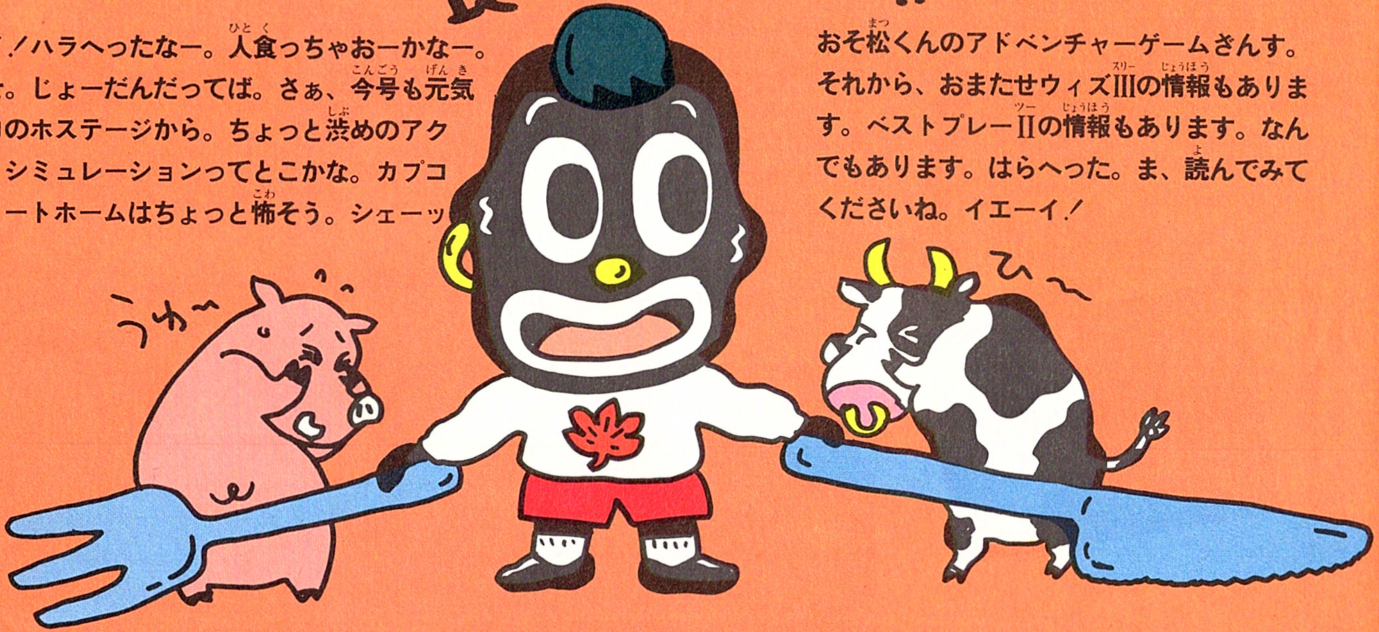
↑横浜港連続殺人事件。神宮寺三郎が活躍

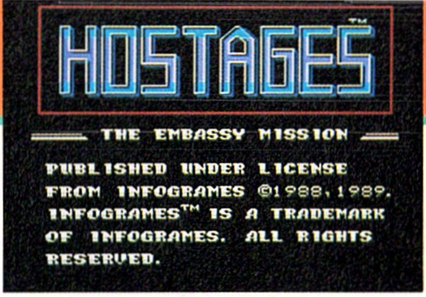
THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE 1989

NEW SOFT STREET

食欲の秋だ!!

イエーイ！ハラへったなー。人食っちゃおーかなー。うそうそ。じょーだんだってば。さぁ、今号も元気にケムコのホステージから。ちょっと渋めのアクション・シミュレーションってとこかな。カプコンのスイートホームはちょっと怖そう。シェーッおそ松くんのアドベンチャーゲームさんす。それから、おまたせウィズIIIの情報もあります。ベストプレーIIの情報もあります。なんでもあります。はらへった。ま、読んでみてくださいね。イエーイ！



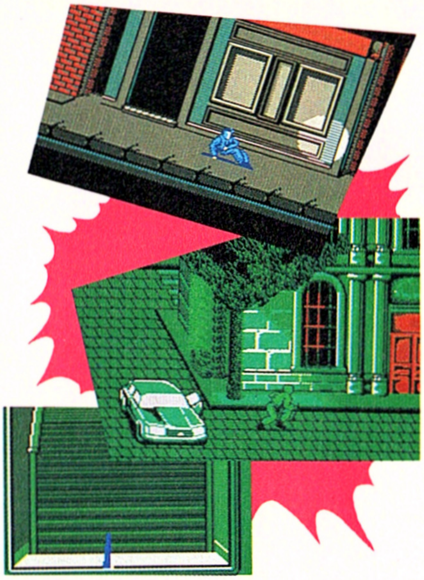


／ケムコ／12月上旬発売予定／￥5900(税抜き)

HOSTAGES
ホステージ



NEW SOFT STREET

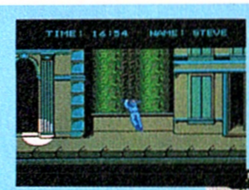


武装ゲリラに占領された大使館と、捕われた人質を取り戻せ！　選ばれた６人のメンバーが、それぞれの任務をこなしながら、協力して、大使館と人質を救う「ホステージ」。レベル設定が自由に行える〝エキサイティング〟というよりも〝スリル&サスペンス〟って感じのゲームなのだよん。

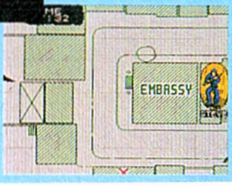
全く違った3つのアクションをこなすんだ

まず狙撃場所を確保しろ

敵が浴びせかけてくるスポットライトに当たらないように、物かげに身をかくしつつ移動するステージだ。敵に発見されると弾丸のえじきになってしまう。狙撃班の３人をうまくコントロールして、狙撃可能な場所（あらかじめ設定されている）を目指す。確保できれば、次のモードに切り換わる。



←スポットに当たると敵が弾を撃ってくるのでよけながら進む



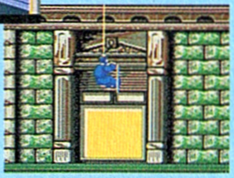
→赤い×印が目標となるポイントだ。３人とも場所が異なる

狙撃及び侵入を開始せよ

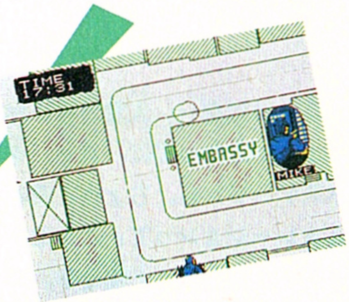
前ステージで確保した場所から、大使館の窓に映った敵の影を撃つ。と同時に、救出班の３人は、窓をけやぶり、大使館内に突入する。窓ごしの狙撃で多人数の敵を倒しておけば、救出班の行動が楽になるし、侵入の際にいきなり撃ち殺されることもなくなる。窓から中に入るシーンはスリルがあるぞ。



←窓ごしに撃つ！　でも待つ時間が長いので根気が必要だ



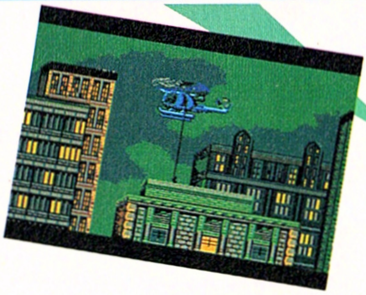
→ロープをうまく使って窓から侵入。このロープ、切れることも…



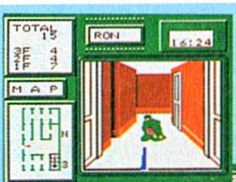
←目標地点に着いたところ。一人でも着いていれば、他の２人が死んでもダイジョブ

敵を倒して人質を救出！

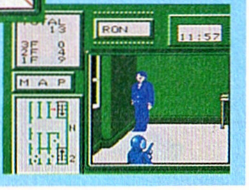
大使館内を絶えず移動する敵を倒しながら、内部に捕われている人質を救出する。３フロアに分かれた建物の中を３Ｆから順に回る。３Ｄ画面で移動するのだが、同画面にマップも表示されるのでラクだ。同マップ内に表示されたすべての人質救出、敵狙撃に成功すれば、ゲームクリアとなる。



→いよいよ大使館突入だ。救出班がヘリコプターを使って屋上へおりるシーンだ



←左下のマップを見て移動し、敵を撃つ。敵もマップ内に表示



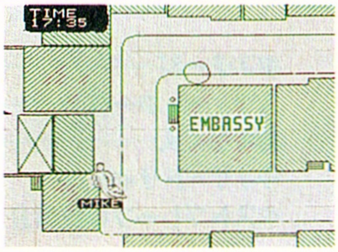
→内部につかまっている人質を見つけるのも大事なお仕事！

時間と技術のトライアル

レベル選択による時間とテクニックへの挑戦、そしてマルチエンディング。これこそがこのゲームのポイントだ。15パターンから自由にレベルを選べるので、何度も違った気分でプレイできるんだ。



←自由にセレクトできるレベル選択シーン。３×５、つまり15パターンで遊べるワケ



←レベルによって、残りタイム、敵の数およびスピード、敵のタフさなどが変わるのだ



／カプコン／12月下旬発売予定／￥6500（予、税抜き）

SWEET HOME

スウィートホーム



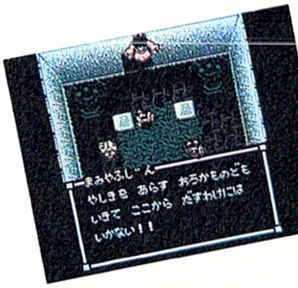
NEW SOFT STREET

伊丹十三、製作総指揮のホラー映画「スウィートホーム」が、ついにゲーム化された。版権モノならお任せのカプコンからである。あえて分類するならばＲＰＧだが、そこはカプコン。パズルやＡＶＧの要素を盛り込んだ新しいタイプのゲームに仕上げているぞ。

フレスコ画を題材に展開するホラーRPG

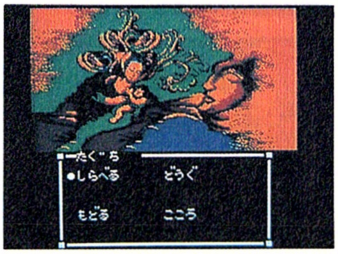
天才画家・間宮一郎の死

壁に漆喰を塗喰を塗り、乾くまでに色をつけて絵を描く技法——これをフレスコ画という。天才フレスコ画家・間宮一郎は、夫人と共に都会を離れ、郊外の屋敷へと移り住んでいた。待望の子供も産まれ、ますます作画に励む一郎だったが、３人に突然、死が訪れた。

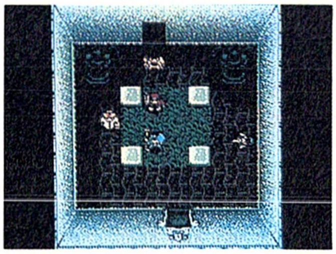


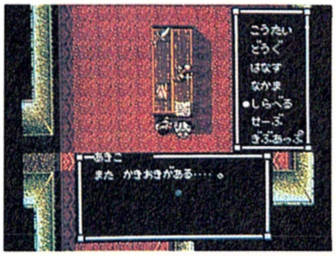
←突然現れたのは死んだはずの間宮夫人。生きてこの屋敷から出すわけにいかないと叫ぶ


←今や住む人もいない幽霊屋敷こと間宮邸。彼の番組を作ろうと５人が入っていくのだが……

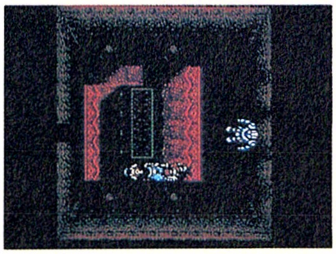


←脱出の手掛かりを求めて彷徨う５人。所々にあるフレスコ画が重要なヒントとなりそうだぞ


←屋敷の中は結構広い。マッピングしながら進まないと迷ってしまうかもしれないね。トホホ



←屋敷の所々にヒントも隠されている。「しらべる」コマンドを多用するのが解いていくコツ


←暗い部屋。屋根裏だろうか？　右にはヨロイらしきものが置かれている。動き出さないでね

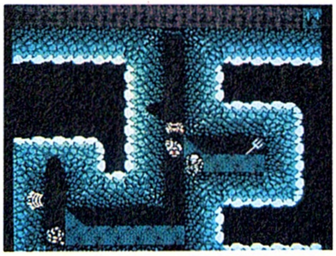
数々の謎を解き、幽霊屋敷から脱出せよ！

分散行動もできるのだ

間宮一郎のドキュメンタリー映画を作るために屋敷に入った５人の男女。しかし、大きな雷鳴と共に柱や壁は崩れ落ち、出口も窓も閉ざされてしまったのだった……。

このゲームは、５人の主人公を操作し、呪われた屋敷から脱出することを目的としたＲＰＧである。勧善懲悪モノが常のＲＰＧでは目新しいタイプだ。ゲームの展開も今までのＲＰＧとは違っている。例えば分散行動が可能な点。手分けして屋敷の謎を解くなんてこともできる。主人公の５人は、それぞれが違った能力を持っているため、どこで誰が何をするなど、キャラクターの重要性が高いのだ。


←このゲームは分散行動ができる上に仲間との会話も可能なのだ。登場人物の重要さがわかる


←ここは屋敷の地下だろうか？　右の方には武器らしきものが落ちているようだ。いってみよう



←動かぬはずのガイコツが起き上がった。なぜ見捨てた？　なぜ助けてくれなかった？

モンスターも出てくるぞ

主人公の脱出を阻む怪物たちも当然いる。ここではその一部を紹介しよう





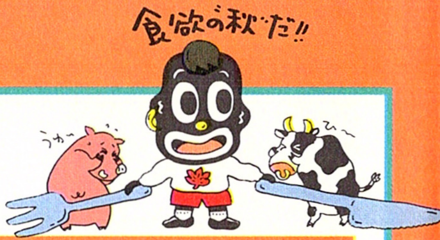




／バンダイ／12月発売予定／価格未定

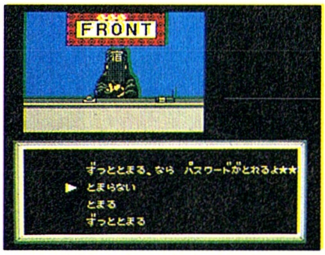
OSOMATSU-KUN

おそ松くん



NEW SOFT STREET

むか～し、むかし、とはいっても大昔じゃないんだけど、TVギャグアニメ番組で人気のあった「おそ松くん」。今も新しい「おそ松くん」をやっているからみんな知ってるよね。その「おそ松くん」がこの度アドベンチャーゲームで登場！　原作同様ギャグいっぱいなのだ。



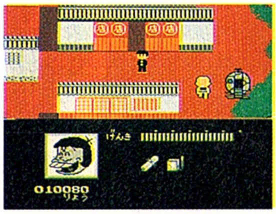
←宿屋では、体力の回復、セーブなどを行う。セーブは、コンティニュー用のパスワードによるもの

原作まんまのキャラクターたちが登場だ

ギャグいっぱいのAVG

フィールドタイプのマップモードと、コマンド操作による固定画面のモードによって構成されるアドベンチャーゲーム、「おそ松くん」。おそ松本人をはじめ、イヤミとか、デカパンやトト子らの、原作のキャラクターたちが登場し、おなじみの人物グラフィックや、ゆかいなセリフで楽しませてくれる。

コマンドはアイコン操作によるもので、ひらめきやおいのりなどのユニークなコマンドが、これまたゆかいな進行を見せてくれそう。



←タイムマシンでワープした江戸時代。現代とここ、そして原始時代をいったりきたりしながら謎を解いていく



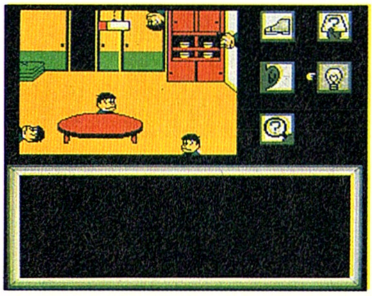
←建物の中には、こんなイベントが楽しめる場所もある。うまくやればお金ががっぽり！



←フィールドを歩きまわるシーンでは、人に出会い会話を交わしたり、建物に入ったりすることで、次の進行へのカギを得る



←コマンドはすべて、アイコンによる。画面右上部分のマークを指示して実行する。ユニークなコマンドも、時によって現れる。注目！

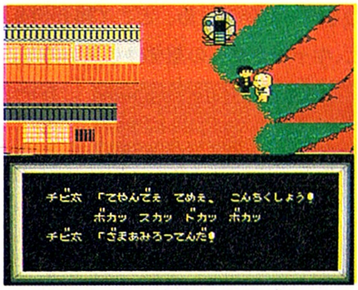


←おそ松くんの家だ。彼の兄弟がいーっぱいいるのだった。もちろん現代の世界にある

イヤミの出っ歯の謎を解くために出発！

宝物めあてのおそ松の旅

主人公はもちろんおそ松くん。イヤミの家にあった「かけ軸」に描かれた彼の先祖が出っ歯でなく、その先祖が手に持っていたものが輝く宝物に見えた、ってな理由でもの好きなおそ松は旅に出る。彼にとっては出っ歯より宝物の方が興味深いらしいんだけどね。途中でタイムマシンを入手して、現代・江戸時代・原始時代の3時代をいききしつつ謎に迫っていく。はたして、どんなハチャメチャな旅が展開するのやら…。



←キャラクターはダメージ制。時々、他人にひっぱたかれたりするのだった



←あるところでタイムマシンを入手し、タイムワープするのだっ！



←この先祖が手に持つ光る物。これがおそ松の好奇心をくすぐった

表情がさえてるキャラたち！

キャラクターたちはそのグラフィックやアニメーションで楽しませてくれる。特にイヤミの表情はユカイユカイ！



ウィザードリィIII

■アスキー　■3月発売予定
■¥6500(予価)　■カセット

「ウィザードリィIII・ダイヤモンドの騎士」について詳しいことがわかった。

そのサブタイトルから察しがつくように、パソコン版の＃2のシナリオがベースになっている。ただし、変更点が意外と多い。パソコン版や前作・前々作のプレイヤーにも新鮮な感動を！　これがアスキーの狙いである。

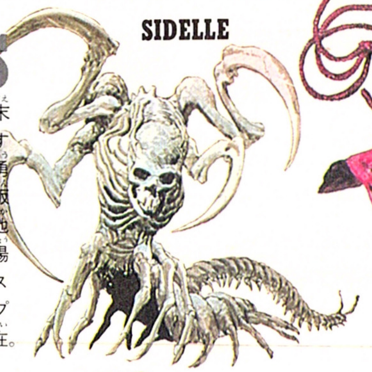
まず驚きなのは呪文体系の変更。使用頻度の低い呪文を削除し、呪文レベルを整理するそうだ。さらにパソコン版シナリオ＃5から新呪文も加わる。その他にもマップ・モンスターに大きな変更があるらしい。キャラクタ作成・転送は「II」のとき同様、新規でもターボファイルでも可能。移動したキャラはレベル1からスタート、これも同様である。

名作中の名作ウィズもIIIの名を挙げた

MONSTERS

モンスターデザインはI・IIと同じく末弥純氏が担当。一部だが、ここに紹介する。毎度のことながら、その猛々しき勇姿に心は踊るばかりである。パソコン版のモンスターのバランス調整のほか、他のシナリオのモンスターも助っ人に登場するとか。パソコン版にはなかったボスキャラも登場する。音楽・羽田健太郎、プログラム・ゲームスタジオのコンビも健在。

SIDELLE



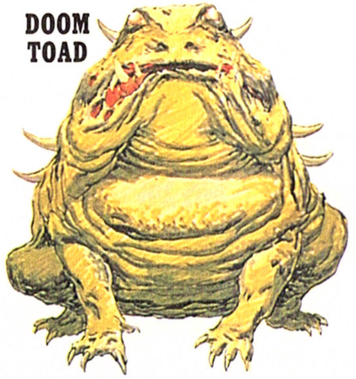
HELL MASTER



AIR GIANT



DOOM TOAD



ORC LORD



ベストプレープロ野球II

■アスキー　■3月発売予定
■¥6800(予価)　■カセット

より高度に。もっと楽しく。だからわかりやすい

野球通の心をとらえて放さない、本格野球シミュレーションゲーム「ベストプレープロ野球」のパワーアップ版パート2が待望の発表だ。

ゲームシステムに大きな変更はないが、細部において改良点はいっぱい。画面写真を見ての通り、全体的に明るい印象になったのは、その際立った例だ、それに選手の動きも追加。フィルダースチョイスにランニングスロー、ジャンピングスローもある。それだけではない。

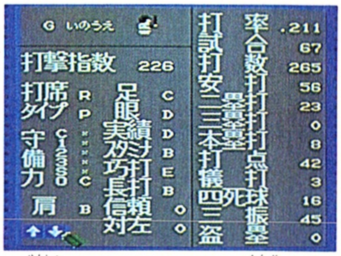
新しくなった点を一気に紹介する。①選手データが5段階から6段階に。②コンピュータ監督の個性を設定できる。投手交替のクセ。選手起用が実績重視か、調子で判断か。バントやエンドランが好きか嫌いか。など9項目にも及ぶ。③SKP（スキップ）モードが新設。試合画面を表示せずに結果を計算してくれる。④各チームのホームグラウンドを人工芝か土か決める。人工芝は選手が疲れやすく、土だとエラーをしやすい。これを選択。⑤ベスト30など成績項目もぐっと詳しく。



↑タイトル画面。ロゴも変わりました



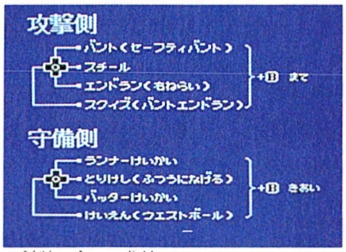
↑SKPにすると約1分間で消化



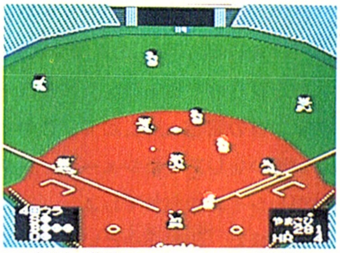
↑選手データがわかりやすい。漢字だぞ



↑ベスト30まで表示。長打率なんて項目も



↑作戦を決める画面。“まで”“きあい”が…

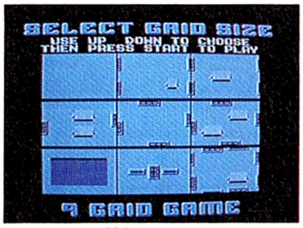


↑試合中の画面。ホームランだと花吹雪!!

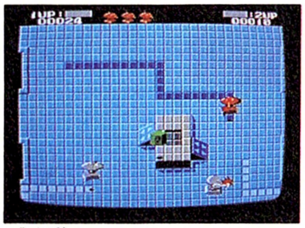
グリッド・グラバー

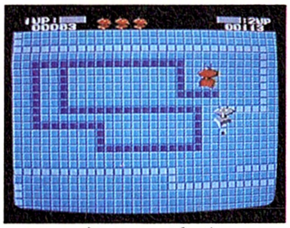
■ジャレコ　■11月下旬発売
■¥5800(予価)　■カセット

ありそうでなかった陣取りアクションゲーム



↑GRIDとは「格子」のことです


↑立体的フューチャーもあるぞ


↑パネルを集めると、色が変わるんだ

細かな正方形で仕切られたフィールドは誰のものか？　プレイヤーは自分のロボットを操作して、その正方形パネルを集めていく。パネルを集めたエリア、それがすなわち陣地である。

ステージは全部で9つあり、各面ごとに決められた数以上のパネルを集めると、クリア。当然これを1人でやってたら誰でもできてしまうから、相手がいる。1Pなら相手はコンピュータ、さもなければ2人プレイということになる。

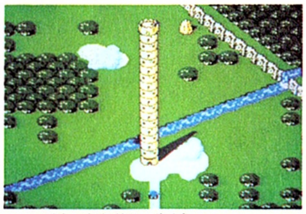
相手ロボットとの駆け引きはいろいろ。ミサイルで撃ったり、進路を妨害したり。また、何が入っているかわからないアイテムボックスは、勝負の時の運を左右する。気軽に遊べて、奥が深そうな陣取りゲームの新パターン！

アドベンチャーズ オブ ロロ

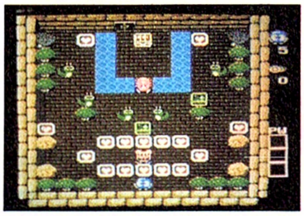
■ハル研究所　■12月中旬発売
■¥4900(税抜き)　■カセット

迷宮の塔を突破して恋人ララを救い出せ！




↑この塔の最上階に大王とララが…


↑川も流れる不思議な塔なのだ


↑おなじみのキャラもリフレッシュ


↑難解なパズル面ぞろいだぞ

今回の「エッガーランド」の舞台は、空高くそびえ立つエッガー大王の塔。もちろん、塔の内部は、エッガー大王の作りあげた迷宮だ。またしても、エッガー大王に連れ去られた恋人ララを救い出すため、ロロの戦いが始まったのだ。

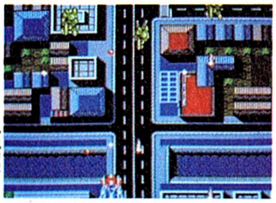
ロロの行く手を阻むエッガー大王の迷宮。塔を登るためには、それぞれのフロアに仕掛けられた5つのパズル面すべてをクリアしなければならない。5つめのパズル面を解いた時に初めて上のフロアへ進む階段が現れるのだ。

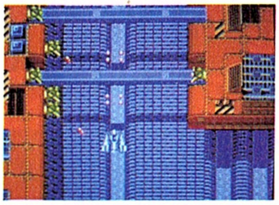
グラフィックは、今回、新たに描き起こされ、おなじみのモンスターたちもリフレッシュされて登場する。全50のパズル面をクリアして、エッガー大王に捕われたララを救い出すのだ。

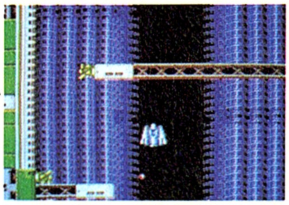
宇宙警備隊(仮称)

■ハル研究所　■発売日未定
■価格未定　■カセット

戦え、宇宙警備隊！　地球の平和を守るのだっ


↑これは、まだ地球上だね


↑グラフィックに期待


↑どこかで見たような…

現在ハル研で開発中のシューティングゲーム「宇宙警備隊(仮)」の最新情報であります。

ひさびさの宇宙ものタテスクロールシューティングの登場ってことで、このところさびしい思いをしてきたシューティングファンにはウレシイお知らせでしょ。

まだまだ、開発途中というわけで、未定の部分も多いんだけど「宇宙警備隊」はバリバリのタテスクロールシューティングゲーム。もちろん、ファミコン用のオリジナルゲームなのだ。パワーアップやグラフィックはかなり期待できそう。スクロールも単純なタテスクロールだけでなく、横方向にも何画面分かスクロールするタイプになるとのこと。この際だから「ザナック」なみのスピードとパワーアップ、「グラII」クラスのグラフィックを合わせ持ったシューティングゲームを作って欲しいよね。

サンサーラ・ナーガ

■ビクター音楽産業 ■発売日未定
■価格未定 ■カセット

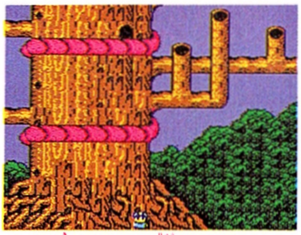
強い竜か、弱虫か、それはキミしだい!?

「イースII」「虹のシルクロード」「サンサーラ・ナーガ」といずれも3MRPGを新作ラインナップに上げているビクター音楽産業だが、まず最初の発売はこの「サンサーラ・ナーガ」になりそうだ。

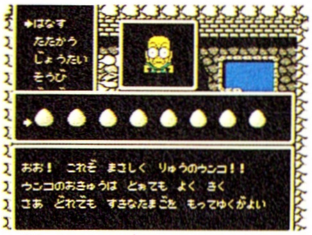
竜のウンコと引き替えにもらった竜のたまご。そのたまごから生まれた竜を育てながら冒険を進め、ある謎に迫るというのがストーリー的な流れだが、主人公は人間であり、竜でもあるというWキャスティングが新鮮だ。たまごから孵えった竜は性別もあるし、名前もつけられる（4文字まで）。最初は何もしてくれないが、主人公が強気でモンスターと戦えば強い竜に、逃げてばかりいると弱虫の竜に育つという。

町の中には竜を育ててくれる保育所やサラ金等、今までにないショップが充実している。経済観念のない人は、うまく竜を育てられないというワケだ。

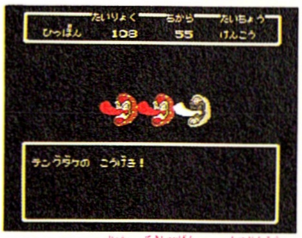
シナリオ及び監修は、アニメの「うる星やつら」等で知られる押井守氏。押井氏のアニメでの手腕がどこまでゲームの中で生かされているかに注目したいところ。ペットに竜を飼うなんてカッコいいじゃないか。



↑この木のどこかに竜のウンコがあるという。枝から枝への移動はなかなか斬新なアイデアだ



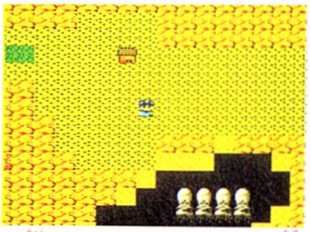
↑竜のウンコを持っていくと、8つのたまごの中から選ぶことができる。どのたまごを選ぶかでまったく違う竜に



↑フィールド上で敵出現！ 主人公の最初の体力は150。それ以上上がることはない。もちろん0になると…



↑戦闘を繰り返すと、突然竜の赤ちゃんが生まれた。最初に選んだたまごによって体重、性別が異なる



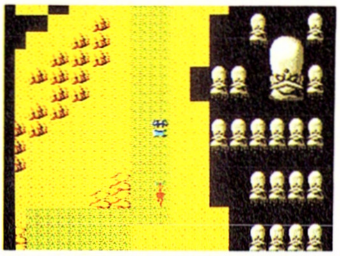
↑竜をかかえてウロウロしてると、建物を発見。建物間でワープもできる。でも、お金が必要だ



↑ついにゲームの世界にもサラ金登場。きちんと返していかないとコワーイお兄さんが出てくるかも…



←村の宝物、竜のたまごを盗み出した……と思ったら、それはダチョウのたまごだった。ガクッ



←ダチョウの後をトコトコ付いてフィールド上を移動。どこに連れていってくれるのかな？

JOY & MIKEの［NEWファミコン地獄耳］

ファミコン最後の究極ヒット作とは？

チョチョンビリもハシミコフも、最近じゃあボロボロ負けるようになってきたが、ゲーム業界にはまだまだテトリス旋風が吹き荒れる。ペレストロイカ万歳！

……うーん、テトリスねぇ。確かに何回やってもあきないし、あいかわらずすごいゲームだと思うんだけど、でもそろそろ業界の話題はドラクエⅣで盛りあがっちゃってるから、今さらって気もするけどね……。もっと新鮮な前フリってないの？

何をぬかす。このこわっぱめ。わたしはドラクエⅣの先の話題について触れようと思っておるのじゃ。考えぬいたマクラをだいなしにしおって……もう何も教えてやらんわい！

あわっ、ホント、そんな美味しそうなネタ持ってんの？ ごめん、大先生、ボクが悪うございました……そんなにむくれないでさ、お願い。

……おぬし、本当に反省しておる？

……うんうん、マイク氏のこと尊敬してんだもん。

なら、教えてやろう。前々からチラチラと触れてきた任天堂の新ゲームの話題な。これの開発スタッフがめちゃくちゃすごいラインナップになりそうなんじゃ。チュンソフトの中村氏＋任天堂開発チーム、さらに、超大物ゲームデザイナーのE氏が絡んで、BPSバージョンをはるかにしのぐ、究極のテトリスを目指しておる！ これぞアクションパズルゲームのきわめつけっ。

ひぇ～っ。ドラクエⅣがファミコン最後のヒット作となるって話があったけど、ひょっとしてこのテトリスこそが、ファミコン最後のヒット作ってことになりそうね。

うむ、あとはスーパー・ファミコンにバトンタッチじゃろうて……。

……でもさ、ネがシンプル・イズ・ベストなゲームじゃない、あんましゴテゴテいじくりまわさないで、本来の持ち味を殺さないようにして欲しいよね！

SCHEDULE 新作スケジュール表

FAMI-COM ●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表します。

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
9月				
14日	C	谷川浩司の将棋指南III	ポニーキャニオン	¥5800
14日	C	アイドル八犬伝	トーワチキ	¥6000
19日	C	マルサの女	カプコン	¥5900
20日	C	ウルティマ～聖者への道～	ポニーキャニオン	¥5900
22日	C	中華大仙	タイトー	¥5800
23日	C	アメリカンドリーム	ココナッツジャパン	¥5900
29日	C	明治維新	ユース	¥6200
29日	C	落っことしパズルとんじゃん!?	ジャレコ	¥5600
29日	C	ツインビー3	コナミ	¥5500
29日	C	サンダーバード	パック・イン・ビデオ	¥5500
29日	C	悪魔の招待状	ケムコ	¥6200
29日	C	マハラジャ	サン電子	¥6200
下旬	D	かっとび童児	パック・イン・ビデオ	¥3500
10月				
6日	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	¥5900
13日	C	ワールドスーパーテニス	アスミック	¥5900
14日	C	ヴィナス戦記	バリエ	¥5800
14日	D	遊遊記(前編)	任天堂	¥2600※
19日	C	北斗の拳3 新世記創造 凄拳列伝	東映動画	¥6200
27日	C	ウルトラベースボール	カルチャーブレーン	¥6500
27日	C	メジャーリーグ	アイレム	¥6000
27日	C	ドラゴンボールIII・悟空伝	バンダイ	¥6800(予)
下旬	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	エピックソニーレコード	¥5500
下旬	C	ソフトボール天国	トンキンハウス	¥5800(予)
11月				
10日	C	ダンジョン&マジック	ナツメ	¥6500
14日	D	遊遊記(後編)	任天堂	¥2600※
17日(予)	C	忍者COPサイゾウ	九娯貿易	¥5900
30日	C	スクウェアのトム・ソーヤ	スクウェア	¥6500
上旬	C	麻雀大会	光栄	¥7800
中旬	C	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	¥6800
下旬	C	寺尾のどすこい大相撲	ジャレコ	未定
下旬	C	コンフリクト	ビック東海	¥6200
下旬	C	V' BALL	テクノスジャパン	¥5900
下旬	C	グリッドグラバー	ジャレコ	¥5800
下旬	C	トップガン デュアルファイターズ	コナミ	未定
	C	激突四駆バトル	アイレム	¥4800
	C	ゴルフッ子オープン	タイトー	¥5900
12月				
15日	C	アバドックス	ナツメ	¥5800
上旬	C	未来戦史ライオス	パック・イン・ビデオ	¥5900
上旬	C	ベガスコネクション	シグマ商事	¥9600
上旬	C	ホステージ	ケムコ	¥5900
中旬	C	I LOVE ソフトボール	ココナッツジャパン	¥6500
中旬	C	TMネットワーク LIVE IN POWER BOWL	エピックソニーレコード	¥6200
中旬	C	新・里見八犬伝	東映動画	¥6200
中旬	C	激闘スタジアム!!	テクモ	¥5500
中旬	C	アドベンチャーズ オブ ロロ	ハル研究所	¥4900
下旬	C	装甲騎兵ボトムズ	ハイスコア	¥5500
下旬	C	イメージファイト	アイレム	¥6500(予)
下旬	C	バットマン	サン電子	¥6300
下旬	C	東風	ナツメ	¥5800
下旬	C	双截龍II	テクノスジャパン	¥5900
	C	道～タオ～	バップ	¥5500
	C	コズミックイプシロン	アスミック	¥6500
	C	ガンヘッド	バリエ	¥6500(予)
	C	ザ・マネーゲームII～兜町の奇跡～	ソフエル	¥5900
	C	迷宮島	アイレム	¥5800(予)
	C	ヘラクレスの栄光II～タイタンの滅亡～	データイースト	¥5900
	C	ぽっくんモグラー～スーパーもぐらたたき～	アイ・ジー・エス	¥5900(予)
	C	ファミコン野球盤	エポック社	¥6200
	C	神仙伝	アイレム	¥6300(予)
	C	エモやんの10倍プロ野球	ヘクト	¥9700
	C	名門多古西応援団	アスミック	¥6500
	C	なんたって!!ベースボール	サン電子	¥5900(予)
	C	スウィートホーム	カプコン	¥6500(予)
	C	おそ松くん	バンダイ	¥5800(予)
	C	フリップル	タイトー	¥3900
	C	タイトーチェイスHQ	タイトー	¥5900
1月				
	C	ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	エニックス	¥8500(予)
	C	キャットランナー	ケムコ	未定
	C	スーパーラグビー	T.S.S.	未定
発売日未定				
	C	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
	C	ダンジョン放浪記	アスキー	¥6500(予)
	C	アーコン	BPS	未定
	C	妖怪大戦(仮)	ホット・ビィ	未定
	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	C	忍者らホイ!	アスキー	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	未定
	C	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	¥5900
	C	今夜も朝までパワフル麻雀(仮)	デービーソフト	未定
	C	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	未定
	C	プレジデントの選択	ホット・ビィ	¥9800(予)
	C	Might and Magic	学研	¥5900
	C	ザ・ゾンビ(仮)	ホット・ビィ	未定
	C	キャプテン翼2	テクモ	未定
	C	ガデュリン	セタ	未定
	D	うさぎの時限の盗難事件	学研	未定
	D	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
	C	魔神英雄伝ワタル	ハドソン	未定
	C	ドラゴンユニット	アテナ	未定
	C	シエラザード2	カルチャーブレーン	未定
	C	エアーウルフ2	九娯貿易	未定
	C	ゴッドスレイヤー	SNK	未定
	C	キテレツ大百科	エポック社	未定
	C	高校野球(仮)	インダクションプロデュース	未定
	C	白い鷹	インダクションプロデュース	未定
	C	ローラーゲーム(仮)	インダクションプロデュース	未定
	C	ロケットレンジャー	ケムコ	未定
	C	神界	東映動画	¥9600(予)
	C	星霊狩り	ハドソン	未定
	C	スーパースタープロレスリング	ポニーキャニオン	¥5900
	C	クオーターバックスクランブル	ポニーキャニオン	¥5900
	C	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	未定
	C	ロッド・オブ・ブルー・クリスタル(仮)	トーワチキ	未定
	C	アドバンスドダンジョンズ&ドラゴンズ	ポニーキャニオン	未定
	C	ドカベン(仮)	カプコン	未定
	C	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア	¥9800(予)
	C	ものまね四天王(仮)	パック・イン・ビデオ	¥6200(予)
	C	かってにシロクマ	CBSソニー	¥5500
	C	幻獣創世記	日本物産	未定
	C	熱血高校運動会(仮)	テクノスジャパン	未定
	C	熱血野球小僧(仮)	テクノスジャパン	未定
	C	影狼伝説	ピクセル	¥6200
	C	ディープダンジョンIV	アスミック	未定
	C	イースII	ビクター音楽産業	未定
	C	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定
	C	パチ夫くん3(仮)	ココナッツジャパン	未定
	C	大迷路(仮)	エポック社	未定
	D	アーディス	アスク講談社	未定
	C	宇宙警備隊(仮)	ハル研究所	未定
	C	バルダーダッシュ	データイースト	未定
	C	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	未定
	C	ウィザードリィIII	アスキー	未定
	C	ベストプレープロ野球II	アスキー	未定
	C	忍者龍剣伝II	テクモ	¥5900
	C	ゴルゴ13・II	ビック東海	未定
	C	ゲームパーティー	ココナッツジャパン	未定
	C	とんどこどん	タイトー	未定
	C	いただきストリート	アスキー	未定
	C	川のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	¥5900
	C	飛龍の拳III	カルチャーブレーン	未定
	C	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名
書きかえ中	フェアリーテイル
書きかえ中	ファミコン探偵倶楽部PART2(前編)
書きかえ中	ファミコン探偵倶楽部PART2(後編)
書きかえ中	ハッカー
10月30日	遊遊記(前編)
12月1日	遊遊記(後編)

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	ゲーム名		
9月20日	モトクロスマニアックス	コナミ	¥2900※
9月21日	ハイパーロードランナー	バンダイ	¥2800※
10月18日	ピンボール66匹のわに大行進	ハル研究所	¥2980※
10月27日	ドラキュラ伝説	コナミ	¥3300※
10月下旬	シーサイドバレー	トンキンハウス	¥2980※
11月10日	パズルボーイ	アトラス	¥2980※
11月26日	ゴルフ	任天堂	¥2600※
12月10日	パチンコタイム	ココナッツジャパン	¥3280※
12月中旬	SELECTION	ケムコ	未定
12月中旬	魔界塔士SA・GA	スクウェア	¥3500※
12月	海戦ゲーム Navy Blue	ユース	¥3300※
12月	対局連珠	トーワチキ	¥2980※
12月	キュービリオン	セタ	未定

発売日	ゲーム名		
12月	北斗の拳 凄絶十番勝負(仮)	東映動画	未定
12月	てけてけ!アスミッくんワールド	アスミック	未定
来春	ロックンチェイス	データイースト	未定
来春	サイドポケット(仮)	データイースト	未定
未定	デスボール	ケムコ	未定
未定	F1レース	任天堂	未定
未定	将棋(仮)	セタ	未定
未定	ヒーロー集合!! ピンボールパーティ	ジャレコ	未定
未定	ベースボールキッド(仮)	ジャレコ	未定
未定	ウォーリア(仮)	エポック社	未定
未定	カードゲーム(仮)	ココナッツジャパン	未定
未定	チャンピオンシップボーリング(仮)	アテナ	未定
未定	レッドアリーマー ～魔界村外伝～	カプコン	未定

発売日	ゲーム名		
未定	コスモタンク	アトラス	未定
未定	SDガンダム外伝 SD戦国伝・国盗り物語	バンダイ	未定
未定	ペンギンくんウォーズ	アスキー	未定
未定	スラッピース ペシャル(仮)	ビクター音楽産業	未定
12月下旬	マスターカラテカ	バンダイ	¥2900※

※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

PC ENGINE ● ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
9月14日	スーパーアルバトロス(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
9月15日	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	¥5800
9月22日	獣王記エクセレント(CD-ROM)	NECアベニュー	¥5800
9月29日	ダブルダンジョン	メサイヤ	¥5500
9月29日	獣王記	NECアベニュー	¥6800
10月13日	デジタルチャンプ	ナグザット	¥5800
10月31日	ドラえもん 迷宮大作戦	ハドソン	¥4900
10月下旬	鏡の国のレジェンド(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥6750
10月下旬	竜の子ファイター	トンキンハウス	¥5600
10月下旬	麻雀学園	フェイス	¥7980
10月下旬	スーパーサイドアーム(CD-ROM)	NECアベニュー	¥5400
11月10日	大地くんクライシス	サリオ	¥6400
11月17日	ニュートピア	ハドソン	¥5800
11月上旬	都留照人の実戦株式倍バイゲーム	インテック	¥9800
11月上旬	MR.HELIの大冒険	アイレム	¥6700
11月下旬	USAプロバスケットボール	エイコム	¥5600
11月下旬	ブルファイト	クリーム	¥6300
11月下旬	麻雀刺客列伝 麻雀ウォーズ	日本物産	¥5400
11月下旬	ジャックニクラウス チャンピオンシップゴルフ	ビクター音楽産業	¥6200
11月下旬	コズミックファンタジー(CD-ROM)	日本テレネット	未定
11月	バリバリ伝説	タイトー	¥6600
12月15日	PC原人	ハドソン	¥5800
12月上旬	ROM ROMスタジアム(CD-ROM)	メサイヤ	未定
12月中旬	これがプロ野球/'89	インテック	¥5800
12月中旬	源平討魔伝	ナムコ	未定
12月下旬	ゼビウスII(仮)	ナムコ	未定
12月下旬	ナイトライダースペシャル	パック・イン・ビデオ	¥5500
12月	弁慶外伝	サン電子	¥6200
12月	忍	アスミック	¥6800
12月	虎への道	ビクター音楽産業	未定
12月	F1トリプルバトル	ヒューマン	¥6300
12月	サイレントデバッカー	データイースト	未定
12月	ヴェイグス	ビクター音楽産業	未定
12月	アームドエフ	ビッグクラブ	未定
12月	アトミックロボキット	UPL	¥6700
12月	ヴォルフィード	タイトー	¥6600
12月	ヘビーユニット	タイトー	¥6600
来春	謎のマスカレード	メサイヤ	未定
来春	飛装騎兵カイザード	メサイヤ	未定
来春	ガイフレーム	メサイヤ	未定
来春	ソル・ビアンカ(CD-ROM)	メサイヤ	未定
来春	不思議の国のアリス	フェイス	未定
来春	サイバーコア	アイ・ジー・エス	未定
来春	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	未定
来春	シンドバッド〜地底の大魔宮〜	アイ・ジー・エス	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	ダライアス(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアドニュー	未定
未定	ブレードランド	ビッグクラブ	未定
未定	ラビオレプススペシャル(仮)	ビデオシステム	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	最後の忍道	アイレム	未定
未定	迷宮島	アイレム	未定
未定	バリバリ伝説	タイトー	¥6600
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定
未定	マニアックプロレス	ハドソン	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説(豪華版)	ハドソン)	未定
未定	ぎゅわんぶらぁ自己中心派(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	イースI・II(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	未定
未定	みつばち学園(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	未定
未定	幽霊君	アスク講談社	未定
未定	パラノイア	ナグザット	未定
未定	ダウンロード	NECアベニュー	未定
未定	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	未定
未定	ストライダー飛龍	NECアベニュー	未定
未定	大魔界村	NECアベニュー	未定
未定	スーパーバレーボール(仮)	ビデオシステム	未定
未定	熱血高校ドッジボール部PC番外編	ナグザット	未定
未定	ドラ坊っちゃん	ナグザット	未定
未定	サイレントデバッガーズ	データイースト	未定
未定	クラッシュバトル	アスク講談社	未定
未定	パワードリフト	アスミック	未定
未定	ネクロスの要塞	アスク講談社	¥6800
未定	シティハンター	サン電子	未定
未定	桃太郎活劇	ハドソン	未定
未定	バットマン	サン電子	未定
未定	スプラッターハウス	ナムコ	未定
未定	逐電屋藤兵衛	ナグザット	未定
未定	ドロップロックほらホラ	データイースト	未定
未定	サイバーナイト	トンキンハウス	未定
未定	タイトーチェイスH・Q	タイトー	¥6600

SEGA ● セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
10月6日	スーパー・ハイドライド	アスミック	¥7900
10月7日	スーパーハングオン	セガ	¥6000
10月21日	ランボーIII	セガ	¥5500
10月	TEL TELまぁじゃん	サン電子	¥5800
10月	TEL TELスタジアム	サン電子	¥6500
11月	スーパー忍	セガ	¥6000
11月上旬	フォゴットンワールド	セガ	¥6000
11月下旬	アトミックロボキッド	トレコ	未定
11月下旬	孔雀王II	セガ	未定
12月16日	バーミリオン(仮)	セガ	未定
12月22日	史上最大の倉庫番	メサイヤ	¥5200
12月上旬	ゴールデンアックス	セガ	¥6000
12月	マージャンCOP・竜	セガ	¥5500
12月	エアダイバー	アスミック	未定
12月	Herzog Zwei(ヘルツォーク ツヴァイ)	テクノソフト	未定
12月	タツジン	セガ	未定
1月	ソーサリアン	セガ	未定
1月	ウルトラマン	セガ	未定
1月	ゴーストバスターズ	セガ	未定
1月	バットマン	サン電子	未定
3月	パトレイバー	セガ	未定
来春	重装機兵レイノス	メサイヤ	未定
来春	フェリオス	ナムコ	未定
未定	ファイナルブロー	タイトー	未定
未定	ムーンダンサー	セガ	未定
未定	ニュージーランドストーリー	タイトー	未定
未定	カース	マイクロネット	未定
未定	サイオブレードスペシャル	シグマ商事	未定
未定	アウトラン3D(マスターシステム対応)	セガ	未定
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	パワードリフト	セガ	未定
未定	ターボアウトラン	セガ	未定
未定	モンスターレア	セガ	未定
未定	ゲイングランド	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイト・ダックス	セガ	未定
未定	火激	KHB	未定
未定	ヘビーユニット	東宝	未定
未定	ドリームアイランド	セガ	未定
未定	テトリス	セガ	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	オメガファイター	トレコ	未定
未定	アフターバーナーII	電波新聞社	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●タイトーからパズルアクションゲーム、「どんどこどん」が発表されました。この秋、登場したばかりのビデオゲームが早くも移植が決定。

●ナムコは12月にファミコンソフトを2作発売する予定。そのうちひとつは名作スポーツゲームの続編との噂がありますが…。

●「ゲームパーティー」はテーブルゲームタイプの〝ホッケー〟〝サッカー〟〝バスケット〟など6種類のゲームを1本に収めたオムニバスソフト。ココナッツジャパンから来春発売の予定です。

●トンキンハウスのPCエンジン用ゲーム「サイバーナイト」は近未来を舞台にしたサイバーSFRPGになります。

●カルチャーブレーンもゲームボーイに参入決定。「スーパーチャイニーズ」のシリーズになりそうです。

●セガは、メガドライブ用ソフトとして来年初めから「ウルトラマン」「ゴーストバスターズ」「パトレイバー」のキャラクターもの3本の発売を発表。サン電子から発売の「バットマン」と合わせて、ユーザーの低年齢化をはかるためとのこと。

●任天堂からゲームボーイ用ソフトのシューティングゲームが発表になりました。タイトルはまだ未定です。

●タイトーのアーケードゲーム、「ファイナルブロー」がメガドライブに移植されます。デカキャラのボクシングです。



ファミコン必勝本
次号Vol.20は
10月6日
金曜日発売!
定価260円(税込み)

●次号より2大新連載堂々の開幕!!

コミック版 ウィザードリィ「ギルの迷宮(仮)」

小説 ウィザードリィII「風よ。龍に届いているか」

●新作徹底解説!!

「ウルティマ・聖者への道」「甲子園」

★ますます面白くなる必本!確実に手に入れたい人は書店に予約注文したほうがいいよ!増ページでも定価そのまま!

CALENDER 9月15日➡10月6日

9/15(金)	PC スーパー桃太郎電鉄(ハドソン)発売
16(土)	
17(日)	
18(月)	
19(火)	C マルサの女(カプコン)発売
20(水)	C ウルティマ～聖者への道～(ポニーキャニオン)発売 GB モトクロスマニアックス(コナミ)発売
21(木)	GB ハイパーロードランナー(バンダイ)発売
22(金)	C 中華大仙(タイトー)発売
23(土)	C アメリカンドリーム(ココナッツジャパン)発売
24(日)	
25(月)	
26(火)	
27(水)	
28(木)	
29(金)	C 明治維新(ユース)発売 C 落っことしパズルとんじゃん!?(ジャレコ)発売 C ツインビー3(コナミ)発売 C サンダーバード(パック・イン・ビデオ)発売 C 悪魔の招待状(ケムコ)発売 PC ダブルダンジョン(メサイヤ)発売
30(土)	
10/1(日)	
2(月)	
3(火)	
4(水)	
5(木)	
6(金)	ファミコン必勝本Vol.20発売 C 甲子園(ケイ・アミューズメントリース)発売

AFTER THE GAME

●さて、いよいよ次号からウィズ企画2本立て始まります。ページ数もふえちゃいますが定価はそのまま。ほんとほんと。良心的でしょ。よろしくね。(井)

●日焼けのせいでカラダの表面は火照ってるのに、外の空気は涼しくなって、水に浸されたゆで卵のような日々。誰かお塩つけて食べてください。頭も変だぞ!?(ヒラ坊)

●夏も終わり秋がやってきました。秋がくれば次は冬。感傷的になるわけじゃないけど、なんでこんなに一年てアッという間なんだろうと思っている今日この頃。(高城)

●聖者になるってホント難しい。やっぱり人間、欲があるしね。だから、「ウルティマ」完全必勝ガイドブックは役にたつはずです。9/20、私の誕生日に発売予定です。(ハルク)

●最後の1匹だった金魚もいなくなり、今私の部屋にいる生物は河口湖のおみやげのマリモだけ。でも、マリモってとっても動物っぽい植物ですね。(マッキー)

●ちわっ!今回だけ書くことになりました。ちょくちょく出てきて何だコイツとお思いでしょうが、あまり気にしないでね。また今度会うまで元気でね!んじゃ!!(作山鉄人)

ファミコン必勝本
1989年10月6日号
Vol.19

発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住 所 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電 話 編集部:03-239-0237
営業部:03-234-4621(東京)
06-204-1966(大阪)
052-201-4181(名古屋)
印刷所 株式会社 光村原色版印刷所

©JICC出版局 1989 雑誌コード 27801-10/6
Printed in Japan

出来立てのゲーム音楽を、ホッカホカのうちにお届けする特急便シリーズ第１弾！

ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス VOL.1

第1弾『ワルキューレの伝説』

namco

ワルキューレの伝説

ナムコ ゲーム ミュージック新シリーズ登場!!
〜ミニアルバム(CD又はカセット)に人気ゲーム
1アイテムのみを収録〜

■ワルキューレの伝説・楽譜付
■開発担当者による制作・裏ばなし
■キャラクター設定画・場面イメージ画等。



ワルキューレの伝説

I. 本編
- プロローグ
- メイン・テーマ
- ブラック・ドラゴン
- ズール
- 地下のテーマ
- 城のテーマ
- 舞踏会
- エレキマン王
- 暗闇のテーマ
- マーベル・ランドのテーマ
- オーロラのカーテン
- カムーズ
- エピローグ I
- エピローグ II
- メイン・テーマ(リプライズ)

II. SE特集

1. ワルキューレ
- 剣振り
- 剣ヒット
- ヒット1
- ヒット2
- ペッタンコ
- エイッ
- 発射音1
- 発射音2

2. サンドラ
- くわ振り
- くわヒット
- 砂玉
- ヒット1
- ヒット2
- ペッタンコ
- でえいっ
- 発射音1
- 発射音2

3. ワルキューレ&サンドラ
- 魔王
- ゴールド
- おぼれ
- 飛び込み

4. その他
- ムチ
- カオック
- タロス
- みみず
- ロボディアン
- ヤリ
- アイス・ブロック
- 電撃
- いかづち

9/21 ON SALE

「ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス VOL.1」
▶CD：VDR-14001 税込定価¥1,400(ピクチャーCD)
▶カセット：VCH-12001 税込定価¥1,200

ビデオ ゲーム グラフィティ VOL.6

ビクターナムコシリーズ第8弾！

「フェリオス」「スェイス オフ」「ロンパーズ」のオリジナル音と「メルヘンメイズ」「ワルキューレの伝説」のアレンジ・バージョン収録！

■フェリオス・オリジナル楽譜付
■今だから明かす開発スタッフの裏ばなし
■ゲーム画面およびイラスト付

10/4 ON SALE namco



フェリオス
- ティロスの丘(CHAPTER1)/ラドーン/テススケル
- 神殿〜邪神との闘い/邪神の死
- アルテミスの涙
- 死の洞窟(CHAPTER2)
- 邪獣デュポン
- ベルボレオスの空(CHAPTER3)
- 炎の怪物(CHAPTER4)
- デュポンへの挑戦
- 塊の彷徨(CHAPTER5)
- 地獄の番犬(CHAPTER6)
- 光の剣フェリオス(CHAPTER7)
- デュポンの神殿〜デュポンの最期
- アルテミスの微笑〜大円団
- アルテミスの願い/勇者の碑(いしぶみ)

フェイスオフ

ロンパーズ
- COIN音〜オープニング
- サンバ/
- Old-Fashioned Music
- くも、くも
- ワルツ
- The Rompers show
- どっていどっていどー
- Thunder's
- グレリンのテーマ

メルヘンメイズ(アレンジ・バージョン)

ワルキューレの伝説(アレンジ・バージョン)

「ナムコ ビデオ ゲーム グラフィティ VOL.6」
▶CD：VDR-5301 税込定価¥2,812
▶カセット：VCH-1914 税込定価¥2,359

Victor　JVC　ビクター音楽産業株式会社

DISCO GRAPHY



ビデオ ゲーム グラフィティ
LP：SJX-30291(税込定価¥2,637)
CD：VDR-1165(税込定価¥3,008)
MT：VCH-10334(税込定価¥2,637)



ナムコット ゲーム アラモード
LP：SJX-30312(税込定価¥2,637)
CD：VDR-1285(税込定価¥3,008)
MT：VCH-10365(税込定価¥2,637)



ビデオ ゲーム グラフィティ Vol.2
LP：SJX-25047(税込定価¥2,359)
CD：VDR-5222(税込定価¥2,812)
MT：VCH-1886(税込定価¥2,359)



ナムコット ゲーム アラモード Vol.2
LP：SJX-25048(税込定価¥2,359)
CD：VDR-5243(税込定価¥2,812)
MT：VCH-1893(税込定価¥2,359)



ビデオ ゲーム グラフィティ Vol.3
LP：SJX-25049(税込定価¥2,359)
CD：VDR-5278(税込定価¥2,812)
MT：VCH-1905(税込定価¥2,359)



ビデオ ゲーム グラフィティ Vol.4
LP：SJX-25050(税込定価¥2,359)
CD：VDR-5282(税込定価¥2,812)
MT：VCH-1907(税込定価¥2,359)



ビデオ ゲーム グラフィティ Vol.5
CD：VDR-5300(税込定価¥2,812)
MT：VCH-1913(税込定価¥2,359)

九の月、二十の日、君

超本格派RPG

コンピューターロールプレイングゲームの本場アメリカ全土を震撼させた
あのウルティマⅣがついにファミコン版で登場します。

ブリタニア王国の平和をもたらすため、
人々を正しく導く聖者になるのが、こんどの冒険の目的。
単に世界中を旅してモンスターをたおすだけではなく、
正しい行いをして8つの徳を高めなければならない。
協力してくれる仲間7人を見つけ出し、1日も早く聖者をめざそう！

敵を倒すだけではなく、心の8つの徳を高める新システム！
職業も8つ！登場人物全8名のうち4人でパーティを組むゲーム進行！
ムーンゲートや海賊などのナゾ、そして初めての体験がいっぱい！
薬草の調合により決まる魔法の使い方！
回りが見えなくなる、新ブラック・アウト効果！



Ultima®

ウルティマ—聖者への道—

発売元／株式会社ポニーキャニオン
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 PONYCA事業部 ☎03-221-3161

販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 映像営業部 ☎03-221-3131

札幌支店／011-232-5151　仙台支店／022-261-1741　東京支店／03-221-3271　名古屋支店／052-562-0111
大阪支店／06-541-1971　広島支店／082-243-2915　福岡支店／092-751-9635　ニッパンポニー／03-222-1431

PONY CANYON

PONY CANYON INC.



の運命の旅が始まる。
いよいよ登場!
シナリオ制作/ロードブリティッシュ
音楽制作/戸田 誠司(FAIR CHILD)
¥5,900
(税抜き) R59V5922
TM & C Richard Garriott ORIGIN SYSTEMS INC
ファミリーコンピュータ ファミコン は任天堂の商標です
新作ソフト テレフォンインフォメーション
03(236)2000



ファミコン必勝本
10月6日号
1989年10月6日発行
第4巻第19号（通巻80号）
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
発行所　JICC出版局
定価　260円（本体252円）

印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 27801-10/6